NIEUW IN NEDERLAND

HOOG Spel

1e Jaargang - Nummer 2 - Januari 1991 - ƒ 7,95 / BFR 159

WIN EEN ATARI LYNX

VAKANTIE OP TENERIFE



SPELSOFTWARE VOOR:

AMIGA

ATARI ST

C 64

MS-DOS

NINTENDO

LYNX

SEGA

SILENT SERVICE II - NIGHTBREED - BUCK ROGERS - GAMEBOY - TESTDRIVE III - JAMES POND





Headstart brengt de onbegrensde wereld van CD-ROM binnen bereik

Nog nooit was er een betaalbare personal computer met de mogelijkheden van de Headstart LX-CD. Een uiterst krachtige en komplete MS-DOS computer met de verbluffende toevoeging van CD-ROM.

De kleine zilveren CD-ROM-schijfjes kunnen een onvoorstelbare hoeveelheid gegevens bevatten en simpel toegankelijk maken. Beeld èn geluid, dus multimedia! En al die gegevens verwerkt u heel eenvoudig in uw eigen bestanden.

Of u nu iets wilt opzoeken in een encyclopedie, de atlas wilt bestuderen, zich wilt verdiepen in Shakespeare ... of u wilt luisteren naar uw favoriete muziek CD, terwijl u werkt met de ingebouwde snelle 40 Mb hard disk: De Headstart LX-CD maakt het mogelijk.

En makkelijk, want Headstart is altijd al synoniem met bedieningsgemak. Omdat we vinden dat u met een PC zó aan de slag moet kunnen.

Vandaar ook, dat we er een ongelooflijke hoeveelheid Nederlandstalige) programma's en naslagwerken op CD-ROM al standaard bijleveren.

Professionele software zoals het veelgeprezen Framework II en Timeworks Publisher, handige hulpprogramma's zoals XTree en HOT, cursussen, uitgebreide encyclopedieën en woordenboeken, maar ook een schat aan onderhoudende spelletjes.



Met de bijgeleverde stereo koptelefoon luistert u naar muziek van CD-kwaliteit.

Europese primeur!

Kompleet met CD-ROM drive en programma's en naslagwerken op CD-ROM ter waarde van duizenden guldens!

Zonder CD ROM schijven zouden we meer dan ettelijke duizenden floppy disks moeten meeleveren om alle informatie te kunnen bevatten!

De waarde van al die software is al meer dan twee keer zo groot als die van de computer zelf! Of zullen we zeggen dat u een komplete PC met CD-speler gratis krijgt bij een heel bijzondere CD-ROM software-aanbieding?

Loop direct even langs bij Vroom & Dreesmann voor een demonstratie en een uitgebreide folder. U zult uw ogen en oren niet kunnen geloven als u de Headstart LX-CD ziet en hoort! Headstart CD-ROM: multi-media voor een gewone PC-prijs.

Deze CD-ROM programma's en naslagwerken krijgt u bij de Headstart LX-CD

• **Headstart CD-menustruktuur** – nooit meer commando's onthouden • **Microsoft MS-DOS 3.31H** – de standaard • **GW-Basic** – zelf programmeren • **HOT Pop-Ups** - handige hulpjes • **3D-Graphics** – Grafieken • **Timeworks Desktop Publisher** – professioneel drukwerk maken • **Framework II** - alle kantoortaken in één pakket • **Twist & Shout!** – swingend printen • **Splash!** – kleurig tekenen • **Spelletjes** – keuze uit 25 • **ATI Skill Builder** – word 'n prof op de PC • **Computer Ease** – zó werkt uw PC • **Tempo Typen** – leert u snel typen! • **Chessmaster 2000** – Leren en spelen • **XTree** – beheer uw hard disk • **Prisma Electronisch Woordenboek** – 40.000 artikelen, 170.000 ingangen • **Prisma Electronische Encyclopedie** – 50.000 onderwerpen • **De Bijbel** - 4 Nederlandse vertalingen • **Prisma Rijmwoordenboek** – vind en zoek • **Prisma Puzzelwoordenboek** – nóg sneller oplossen • **Postcode Databank** – Postcode zoeken, adres corrigeren • **ANDTrip en ANDRoute** – routebeschrijvingen en reiskosten • **Prisma Correspondent** - zakelijke brieven • **Microsoft Bookshelf** – synoniemen, woordenlijst, almanak, enz. • **Microsoft Small Business Consultant** – voor ondernemers • **CD Guide** – overzicht muziek-CD's met muziekfragmenten • **PC Globe** – 170 landen wereldatlas en lexicon • **Muziek CD** – topkwaliteit muziek op uw PC!

HEADSTART® LX CD

De Headstart LX-CD is een komplete IBM-XT-compatible PC met een snelle 40 Mb hard disk, 3,5" 1,44 Mb floppy drive, 680 Mb CD-ROM drive, 768 K RAM-geheugen, omschakelbare 4,77/10MHz 8088-1 microprocessor, klok/kalender, 5 XT-uitbreidingssleuven, seriële/parallelle/muis/stereo HiFi/koptelefoon aansluitingen. Standaard geleverd met VGA 6-in-1 graphics kaart, VGA kleurenmonitor, drieknopsmuis, 2 CD-ROM caddy's, CD-single adapter, stereo koptelefoon van CD-kwaliteit en komplete documentatie, grotendeels Nederlandstalig. Inclusief alle bovengenoemde software en gebruik van de Headstart telefonische HotLine voor gratis ondersteuning kost hij toch slechts

Incl. BTW **f 3499,-**

Excl. BTW **f 2952,74**

VROOM & DREESMANN

HEADSTART®

C O L O F O N

Hoog Spel is een uitgave van Rangeela BV

Hoofdredacteur:
Max Barber

Redactie adres:
Postbus 59269
1040 KG Amsterdam
Fax 020-120053

Medewerkers:
Helen Balens, Harry d'Emme, Karin de Graaff, Steven Groot, Edward Helven, Frans van Lunteren, Peter Nouzo, Robert K. Reurslag, Mart Wills

Vormgeving:
Eddie Aarts / van Tongeren Repro.

Lithografie en druk:
van Tongeren Repro, Haarlem

Illustraties en cartoons:
Eddie Aarts

Advertentie-exploitatie:
Rangeela BV
Postbus 59269
1040 KG Amsterdam
Faxnr. 020-120053

Abonnementen:
Jaarabonnement (10 nummers)
Nederland ƒ 69,00
België: Bfr. 1375

Abonnementen kunnen elk nummer ingaan en worden jaarlijks automatisch verlengd. Opzeggingen moeten minstens een maand voor het verstrijken van de abonnementsperiode schriftelijk worden ingediend bij:
Rangeela BV
Postbus 59269
1040 KG Amsterdam

Verspreiding:
Betapress, Gilze

Verschijning:
Hoog Spel verschijnt tien maal per jaar

Toezenden materiaal:
Tenzij uitdrukkelijk anders overeengekomen, heeft de redactie het recht om vrijelijk te beschikken over alle haar toegezonden materiaal.

Daar het voor de redactie van Hoog Spel onmogelijk is om na te gaan of ingezonden kopij afkomstig is uit een andere publicatie, gaat de redactie ervan uit dat ingezonden kopij afkomstig is van de inzender, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld.
De aansprakelijkheid voor auteursrechten voor ingezonden stukken ligt dan ook bij de inzender.
Terugzending van materiaal zal alleen plaatsvinden wanneer een geadresseerde en voldoende gefrankeerde retour-enveloppe is bijgesloten.

VAN DE EINDREDACTIE

'Hoog Spel 1' heeft nogal wat stof doen opwaaien in Nederland. Honderden reacties overstroomden de niet al te grote postbus - de Amsterdamse PTT schatte ons wat klein in - en menig spellenspelende Nederlander of Belg (van welke sexe dan ook) had het nodige toe te voegen aan onze opmerkingen.

Wat het meest opviel was de beaming - met name in België - dat bijna nergens software te koop is. En waar wel software te koop is, is het assortiment dermate klein dat nauwelijks een keuze gemaakt kan worden.
Wij hebben hierover contact opgenomen met de diverse importeurs die de Benelux markt van software voorzien. Over het algemeen was men daar redelijk verbaasd over de klachten.

Iedere computerzaak verkoopt software; mocht een titel niet op voorraad zijn dan kan deze altijd besteld worden bij de importeur. Bovendien hebben alle grote warenhuizen in Nederland en België een computerafdeling waar software verkocht wordt. Dus in principe is de verkrijgbaarheid van software groot, stellen de importeurs.

Blijft het feit dat wij als consumenten daar anders over denken.

Eén oorzaak zou kunnen zijn dat de consument gewoonweg niet weet wat wel en niet te koop is in Nederland en België. Bovendien is het aanbod in Engeland en Amerika dermate groot dat lang niet alle titels hier aangeboden kunnen worden. Alle importeurs maken een keuze uit het aanbod van de door hen vertegenwoordigde softwarehuizen.

De gewoonte van met name Engelse softwarehuizen om voor titels te adverteren terwijl deze nog lang niet verkrijgbaar zijn maakt het allemaal nog minder duidelijk. Zo adverteerde Ocean voor 'F19 Retaliator' één jaar voor het verschijnen en bracht Anco bijna een jaar lang 'Player Manager' voor MS-DOS onder de aandacht terwijl deze titel nu voor onbepaalde tijd uitgesteld is.
In dat opzicht is het streven van bijvoorbeeld HomeSoft om een aantal malen per jaar een gratis magazine uit te geven met daarin een catalogus van alle titels die men voert, te prijzen. Voor de Belgische markt wordt een dergelijke catalogus uitgegeven door T.S.D. in Haarlem. Ook de catalogi van het Computer Collectief in Amsterdam zijn nuttig in dit opzicht.
De catalogi van bovengenoemde leveranciers vermelden weliswaar soms titels die nog niet leverbaar zijn, maar ook dit is geheel te wijden aan het al te grote optimisme van de betreffende softwarehuizen.

De gewoonte van engelse bladen om nog niet verschenen produkten te recenseren maakt de verwarring nog groter. Vaak heeft men dan één level of zelfs alleen maar wat schermfoto's van een spel gezien, maar de recensie beslaat weer vele pagina's. En dat terwijl het spel in feite nog niet af is, zelfs nog volledig gewijzigd kan worden en de datum van uitbrengen totaal niet bekend is. Een goed voorbeeld hiervan is 'Secret Weapons of the Luftwaffe' van Lucasfilm Games. In juni 1990 al zagen we een laaiende recensie hierover. Het spel is nu uitgesteld tot zeker februari 1991 en zal er danig anders uitzien dan toen beschreven.
'Hoog Spel' stelt zich in deze op het standpunt dat uitsluitend spellen gerecenseerd worden waarvan we een complete en speelbare versie in ons bezit hebben. Zeker bij adventures en simulaties is dit een vereiste.

Wat me brengt op de adventure rubriek. Met ingang van 'Hoog Spel 3' vindt u in ieder nummer minimaal twee pagina's adventure hint en tips. Voor deze rubriek is een ware expert aangetrokken die niets anders doet dan adventures spelen. Zijn PC is voorzien van TWEE 80Mb hard disks vol adventures en hij overweegt nu serieus de aanschaf ven een Bernouilli schijf. Bovendien hééft hij niet alleen adventures, hij speelt ze ook nog UIT! En dat is dan meteen een uitstekende start van 1991.

Tot slot: namens de gehele redactie en alle medewerker(st)ers wens ik u een uitstekend 1991 en hopelijk brengen we in het nieuwe jaar vele uren gezamenlijk door!

IN DIT NUMMER ONDER ANDERE

SUPER PRIJSVRAAG

Het tweede deel van onze superprijsvraag waarin u een vakantie naar Tenerife kunt winnen. De hoofdprijs voor deze maand is wederom een Atari Lynx.
Grijp uw kans op pagina 38.



GAMEBOY

Nintendo heeft onlangs de Gameboy in Nederland geïntroduceerd. We nemen deze spelcomputer en wat bijbehorende spellen onder de loep op ***pagina 8.***



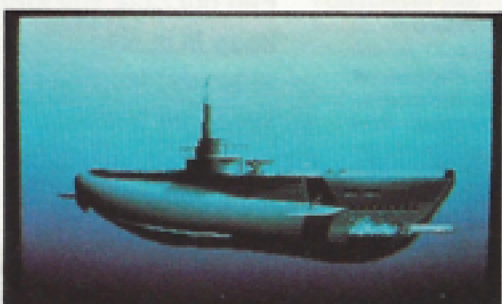
TEST DRIVE III-THE PASSION

Scheuren in dure, maar vooral snelle auto's. Accolade verlaat met dit derde deel uit de serie de geëffende paden.
Snel naar pagina 40.



SILENT SERVICE II

De verbeterde versie van MicroProse's beroemde duikboot simulatie is feestelijk te water gelaten. Lees ons oordeel over de zeewaardigheid op ***pagina 46.***



VERDER IN DIT NUMMER

IN DIT NUMMER GERECENSEERD

TITEL	PAG	AMI	AST	C64	IBM	MSX	LNX	NES	NGB	SMD	SMS
Battle Chess II	18	V	V		X						
Blue Lightning	32						X				
Buck Rogers	42	V		X	X						
Corporation	41	X	X								
Dragonflight	17	X	X		X						
Electrocop	32					X					
Future wars	52	X	X		X						
Gold of the Aztecs	54	X	X		X						
Immortal, the	58	X	X								
Ishido	22	X			X						
James Pond, underwater agent	56	X	X								
Klax	32	*	*	*	*	*	X				
Kwirk	8								X		
Legend of Faerghail	10	X	X		X						
Lord of the Sword	50										X
Lotus Esprit Turbo Challenge	45	X	X	V							
Murder	7	X	X	X	X						
Nightbreed - the movie	34	X	X		X						
Over the net	27	X									
Plotting	11	X	X	V							
Ports of call	53	X			X						
Projectyle	20	X	X								
Revenge of the Gator	9								X		
Rogue Trooper	19	X	X								
Satan	52	X	X	X	X	X					
Secret of Monkey Island	59	V	V		X						
Shadow of the Beast II	5	X									
Silent Service II	28				X						
Spy who loved me, the	57	X	X	X	V						
Stormlord	11				X						
Subbuteo	30	X	X	X	X						
Supremacy	39	X	X		V						
Team Yankee	6	X	X		X						
Tennis Ace	50										X
Test Drive III - the passion	40				X						
Thunderforce II	51									X	
U.N. Squadron	33	X	X	X							
Wonder Boy III	50										X
Zoom	51									X	

X = nu leverbaar V = nog niet verschenen * = in vorige Hoog Spel gerecenseerd

Verklaring gebruikte afkortingen:
AMI = Amiga AST = Atari ST C64 = Commodore 64 IBM = IBM/MS-DOS MSX = MSX LNX = Atari Lynx
NES = Nintendo Entertainment System NGB = Nintendo Gameboy SMD = Sega Megadrive SMS = Sega Master System

SHADOW OF THE



In het eerste deel van 'Shadow of the Beast' moest de speler op zoek gaan naar de moordenaar van zijn vader. Aan het einde van een lange, zware tocht werd Zelek the Beast Mage verslagen, althans zo leek het even.



OPSCHUDDING IN COMPUTERLAND

Toen *'Shadow of the Beast'* verscheen was de computerwereld in rep en roer.
Dit was hèt spel om anderen versteld te laten staan van de grafische- en geluidsmogelijkheden van de Amiga. Het beeldscherm "scrollde" in niet minder dan 13 afzonderlijke lagen, zodat een uitstekend diepte-effect werd verkregen.

Ook het geluid was om te watertanden. Het werd echter al snel duidelijk dat de programmeurs vergeten waren ook nog een spel in het programma te stoppen.

HET VERVOLG VAN DE LEGENDE

Nadat het beest in deel één was verslagen, en u weer een menselijke gedaante had aangenomen, toog u huiswaarts. Hier gearriveerd blijkt dat het monster inmiddels een nieuwe gedaante heeft aangenomen en, belust op wraak, uw jongste zusje ontvoerd heeft. Het arme wicht is meegenomen naar Kara-Moon. In deze duistere streek wordt het meisje klaargestoomd (met een toefje peterselie en een teentje knoflook) om uw plaats in te nemen als slaaf van het monster Zelek.
Slechts gewapend met een "goedendag" (een stalen bol met scherpe punten aan een ketting) begint u de reddingsmissie.
Tijdens de tocht blijkt niet iedereen een tegenstander te zijn. Met sommige karakters valt redelijk te praten en verstrekken ze in ruil voor een voorwerp zelfs waardevolle informatie of wapens.



Ook kunnen schatkisten worden gevonden die geneeskrachtige drankjes, geld of wapens bevatten. Het geld kan in winkels, die hier en daar te vinden zijn, gebruikt worden om wapens aan te schaffen.
Het avontuur speelt zich af in een wereld die in verschillende richtingen voorbijtrekt. Onderweg zullen de nodige puzzels moeten worden opgelost om toegang te krijgen tot andere streken.



Wanneer komt het echte spel?
Dit is gewoon niet meer dan een graphics en geluid-demo, en dan nog een tegenvallende ook! Psygnosis maakte ooit fabuleus mooie en zeer speelbare spellen. Tegenwoordig vergeten ze een spel in hun programma's te stoppen.

Harry d'Emme

Na een waarlijk bloedstollend intro waarin een klein meisje wordt ontvoerd, begint *'Shadow of the Beast II'*. Ik durf best te bekennen dat ik tijdens de inleiding regelmatig kippevel kreeg. Des te groter was de teleurstelling toen het eigenlijke spel begon. De graphics zijn in vergelijking met het eerste 'Beast' wat magertjes. Om geheugenruimte te sparen "scrollt" de achtergrond nog maar in twee lagen.
De - beloofde - verhoogde speelbaarheid heeft helaas weinig om het lijf. De programmeurs hebben geprobeerd een adventure-element toe te voegen door de mogelijkheid te scheppen andere karakters vragen te stellen en voorwerpen aan te bieden. In ruil hiervoor krijgt men dan soms aanwijzingen en/of voorwerpen. Daarnaast bevat *'Shadow of the Beast II'* puzzels, zoals het omzetten van schakelaars. Ware hersenkrakers dus!
Hiermee houdt het spel eigenlijk wel op. Bovendien is *'Shadow of the Beast II'* te moeilijk. "Beestachtig" moeilijk had ik bijna gezegd, maar die flauwe woordspeling kon ik nog net onderdrukken. *(Doe dat dan ook voortaan. Red.)* Het enige beschikbare leven is in een mum van tijd verspeeld, waarna weer bijna een minuut gewacht moet worden voordat een nieuwe poging kan worden gewaagd.
Zelfs het "gratis" T-shirt in de doos (wat mij overigens te groot is) vergoed niet veel. Ik zou me bekocht voelen wanneer ik dit spel had moeten kopen.
Het spijt me het te moeten zeggen, maar volgens mij heeft Psygnosis zijn beste tijd wel gehad.

Helen Balens

N.B. In de handleiding wordt overigens al gedreigd met het uitbrengen van 'Shadow of the Beast III'.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Psygnosis
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 119,00
Andere versies staan momenteel niet gepland
Importeur: Computer Collectief

GRANDIOZE GRAPHICS EN MUZIEK

Als tankcommandant het slagveld op!

TEAM YANKEE

'Team Yankee' is gebaseerd op het gelijknamige boek van Harold Coyle. In het spel worden de vijf belangrijkste tankslagen uit het boek nagespeeld. 'Team Yankee' is geprogrammeerd door Oxford Digital Entertainment, dat eerder de hit 'Hunt for Red October' afleverde.



VERLATE DERDE WERELDOORLOG

Het thema van het boek is inmiddels wat verouderd, aangezien een conventionele oorlog tussen het Westen en Rusland hierin centraal staat. Het boek verhaalt van een Amerikaanse tank-eenheid in Duitsland gedurende de eerste dagen van de Derde Wereldoorlog. De hoofdpersoon is Sean Brannon die het bevel voert over de eenheid *'Team Yankee'*.

Tijdens een eerste aanval door de Russen weet Brannon stand te houden en de aanval af te slaan. De eenheid wordt hierna naar het noorden verplaatst, teneinde het Russische tank peleton in de flank aan te vallen. Compagnie C, die deze aanval zou ondersteunen, verdwaalt in de dichte bossen en *'Team Yankee'* is gedwongen de aanval zonder ondersteuning uit te voeren. Het doel van de aanval is het innemen van een strategische heuveltop, iets ten zuiden van Arnsdorf. Ondanks zware verliezen wordt de heuvel ingenomen. Brannon besluit dit strategische punt tot elke prijs bezet te houden in afwachting van versterking.
Tegen middernacht openen Russische troepen uit drie richtingen de aanval. Brannon's mannen houden stand totdat ze in de ochtend versterking krijgen van Compagnie A.
Door de behaalde successen wordt *'Team Yankee'* bestempeld tot elite-eenheid. Na een paar dagen rust wordt de compagnie opnieuw ingezet om een aanval te leiden. Na hevige gevechten bereiken de tanks de stad Langen.
Hier bespreekt Brannon de situatie met majoor Jordan. Het vervelende is echter dat u tijdens het spelen van *'Team Yankee'* niet hoeft te rekenen op de adviezen van Jordan. U staat er helemaal alleen voor.....

PRESENTATIE

Met *'Team Yankee'* is gezocht naar een combinatie tussen pure actie en levensechte simulatie. Oxford Digital Entertainment heeft hierbij de nadruk gelegd op het actie-element. Het is dan ook niet strikt noodzakelijk een dikke handleiding te bestuderen voordat men in staat is een tank te besturen en de wapens af te vuren. Tijdens het spel kan men drie verschillende schermen met informatie oproepen. Ten eerste is het mogelijk om het uitzicht vanuit de tank in beeld te krijgen. De tweede mogelijkheid is een status-rapport van de verschillende eenheden. Een stafkaart, waarop kan worden in- en uitgezoomd, vormt de laatste informatiebron.







Volgens Empire, de fabrikant van dit spel, hebben we met *'Team Yankee'* de "ultieme actie-simulatie van moderne tankslagen" in handen gekregen. De verpakking meldt: "Zo levensecht dat u de kruitdampen ruikt".
Nu weten we natuurlijk allemaal dat dit soort reclame-kreten met een flinke baal zout moeten worden genomen. Vaak levert een combinatie tussen een actie- en simulatiespel namelijk een spel op dat vlees noch vis is. Zowel de liefhebbers van actiespellen als de simulatie-fans blijven dan doorgaans teleurgesteld achter.

In mijn ogen heeft *'Team Yankee'* nèt de goede balans tussen beide elementen gevonden. Het simulatie aspect is eenvoudig onder de knie te krijgen (het spel is volledig icon-gestuurd) maar, om de afzonderlijke missies tot een goed einde te brengen is het noodzakelijk een goede strategie te bepalen en zorgvuldig te manoeuvreren. Zomaar schieten op alles dat beweegt (of stilstaat) is uit den boze. U zult de verschillende voertuigen moeten leren herkennen om niet het risico te lopen de eigen troepen om zeep te helpen. Dit laatste risico is niet denkbeeldig aangezien u vier peletons tegelijk bestuurt.
Naarmate men verder vordert in het spel wordt de moeilijkheidsgraad stapje voor stapje opgevoerd. Na het beëindigen van de vijf veldslagen wordt de speler bevorderd. Hierna speelt men dezelfde vijf veldslagen nogmaals, maar wordt het tactische element steeds belangrijker. De hoeveelheid tegenstanders wordt bovendien steeds groter en hun strijdmethoden doortrapter. Zodoende moet men dus 25 verschillende veldslagen leveren om de hoogste rang te bereiken. Voorlopig ben ik nog ver verwijderd van de hoogste rang.

Peter Nouzo

Weer zo'n fraaie actie-simulatie en deze keer eens niet van MicroProse. Het duurde even voordat ik door had hoe een en ander in elkaar stak en wat de exacte mogelijkheden waren. Mijn peloton dendert momenteel ergens over een heide op zoek naar de vijand, dus tijd voor deze recensie heb ik even niet.

Karin de Graaff

Aangezien men de vier verschillende eenheden tegelijkertijd bestuurt is het zeer handig dat het beeldscherm in vier delen is gesplitst. In elk deel kan men, onafhankelijk van de overige, informatie van de afzonderlijke peletons laten verschijnen. Het is dus mogelijk om tegelijkertijd vier verschillende uitzichten uit de tanks te bekijken. Ook kan men het hele beeldscherm inruimen voor de informatie van één peleton.

Voordat de eerste tankslag losbrandt kan een oefenscenario worden gespeeld. Hierin leert de speler op eenvoudige wijze hoe de tanks worden bestuurd en hoe het wapenarsenaal het beste kan worden ingezet.
Elke slag wordt voorafgegaan door een complete "briefing" waarin wordt uitgelegd wat van de speler wordt verwacht. Lees deze informatie goed, want het is tijdens het spel niet mogelijk deze informatie opnieuw op te roepen. Gelukkig heeft Empire een notitieblokje bijgesloten waar men de belangrijkste informatie kan noteren. Voordat de strijd wordt begonnen, heeft de speler nog de gelegenheid om ondersteuning van de artillerie te vragen. De plaats waar de mortieren en/of rookgranaten moeten neerkomen, alsmede de gewenste tijd van deze barrage, moeten van te voren worden ingesteld en kunnen tijdens het spel niet meer worden gewijzigd. Na het uitvoeren van de opdracht of het overschrijden van de gestelde tijdslimiet, verschijnt een rapport waarin wordt gemeld hoe de speler het er van af heeft gebracht.

PRODUKT INFO

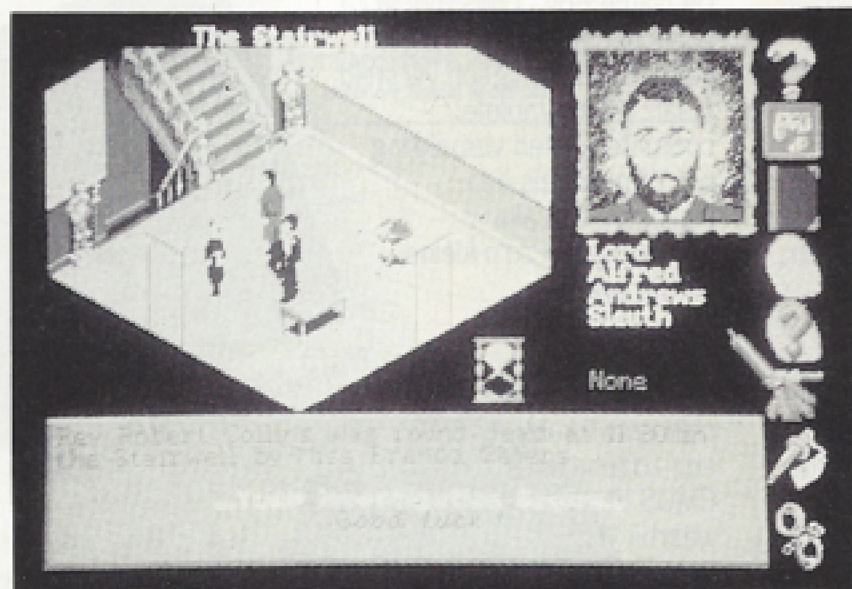
Fabrikant: Empire
Leverbaar voor:
Amiga ƒ119,00
Atari ST ƒ119,00
MS-DOS ƒ129,00
Ondersteunde videokaarten:
CGA/EGA/VGA/TANDY 16 kleuren
Ondersteunde muziekkaarten:
AdLibBeide diskformaten in de verpakking
Importeur: Homesoft

MURDER

Treedt in de voetsporen van een beginnend privé-detective en probeer binnen twee uur een moordzaak op te lossen. Lukt dit niet, dan neemt Scotland Yard de zaak over en is uw carrière snel beëindigd.

ELEMENTARY, DEAR WATSON

De bijeenkomst die zo gezellig begon neemt weldra een verrassende wending. Een door merg en been snijdende gil weerklinkt. U rent op het geluid af en ziet het stoffelijk overschot van één van de gasten van het druk bezochte feest in het landhuis. Het huis ligt nogal afgelegen, dus het duurt nog twee uur voordat een detective van Scotland Yard ter plaatse kan zijn. In die tijd zou de moordenaar wel eens vitale sporen kunnen uitwissen.
Daar u toch al van plan was een eigen detective-bureau te beginnen, besluit u dat dit een goede eerste zaak is. Slaagt u erin deze op te lossen, dan heeft u meteen een reputatie als speurneus gevestigd. Gewapend met de instrumenten die eigen zijn aan deze beroepstak begint u het onderzoek.



Voordat het spel begint verschijnt de voorpagina van een krant in beeld. Hierop kunnen bepaalde onderdelen, zoals de datum, locatie en ervaring van de detective, worden gewijzigd. Zelfs het uiterlijk van de detective kan worden aangepast. Op basis hiervan genereert *'Murder'* een willekeurig scenario. U.S. Gold claimt dat hierdoor meer dan 3,5 miljoen verschillende moordzaken kunnen worden gecreëerd. Dit laatste hebben we wegens tijdgebrek overigens niet gecontroleerd.
Nadat slachtoffer, moordwapen en dader door het spel zijn bepaald, verschijnt de locatie waar de misdaad plaats gevonden heeft in beeld.

GEREEDSCHAP

De vertrekken worden in isometrisch 3D (geheel in stijl in zwart-wit) getoond. Langs de rand van het beeldscherm verschijnt een aantal "icons" waarmee de speurder moet werken. Mogelijke acties zijn onder andere: voorwerpen onderzoeken, vingerafdrukken nemen en personen ondervragen. Ook kunt u een plattegrond van het huis opvragen. Daarnaast beschikt u over een notitieblok waarin aanwijzingen in vier verschillende hoofdstukken kunnen worden genoteerd. Indien een notitie betrekking kan hebben op meerdere van deze hoofdstukken, dan wordt daar automatisch naar verwezen.

Tijdens het ondervragen van gasten en personeel (zou de butler het weer gedaan hebben?) zal blijken dat sprake is van ingewikkelde onderlinge relaties. Chantage, jaloezie, haat en liefde zijn de standaard ingrediënten. Door zorgvuldig vragen te formuleren moet het motief voor de moord achterhaald worden. Tenslotte is het doel een moordenaar in te rekenen.

'Murder' is een spel waarin van de speler een logisch denkvermogen wordt verwacht. Het is in wezen een uitgebreide variant op het populaire bordspel *'Cluedo'*. Vergeleken met dit bordspel wordt *'Murder'* bevolkt door veel meer potentiële daders in een veel groter huis. Bovendien bestaan er maar liefst 20 mogelijke moordwapens en is het aantal dwaalsporen groot. De graphics in het spel zijn goed, doch niet spectaculair. Hetzelfde kan gezegd worden voor de geluidseffecten. Alleen stoorde ik me eraan dat bij het betreden van een vertrek waarin meerdere personen aanwezig zijn, deze onverstaanbaar tegen elkaar staan te fluisteren.
(Je bent gewoon veel te nieuwsgierig! Red.)
Aanvankelijk is het spel boeiend, doch na enige tijd kreeg bij mij een licht gevoel van irritatie de overhand. Bij tijd en wijle is de muis-besturing hoogst vervelend. Een verkeerde klik kan tot gevolg hebben dat je de kamer verlaat. Bij terugkeer blijkt dan vaak de persoon die je wilde ondervragen verdwenen te zijn. Een ander minpunt is het ontbreken van een save functie.

Mart Wills

'Cluedo' is altijd al een van mijn favoriete bordspellen geweest. Jammer genoeg kun je niet altijd genoeg medéspelers vinden dus *'Murder'* is een uitstekend alternatief. Daarnaast, *'Murder'* biedt zoveel meer. De besturing was even wennen, maar al snel zat ik compleet met jan en alleman te bakkeleien over mogelijke motieven. Wat het moordwapen betreft; daar had ik ook fors wat moeite mee.
'Murder' vergt veel van het logisch denkvermogen van de speler. Het feit dat iedere moord compleet anders is, zorgt er voor dat ieder spel weer een compleet nieuw uitdaging zal zijn. Dit is nu eens weer een leuk spel.

Helen Balens

PRODUKT INFO

Fabrikant: U.S Gold
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50
Atari ST ƒ69,50
C64 (alleen disk) ƒ 59,50
MS-DOS ƒ99,00
Importeur: Homesoft

REVENGE OF THE GATOR

'Revenge of the Gator' is een flipperkast in optima forma voor de Game Boy. Zoals alle flipperkasten van HAL Laboratories beslaat ook deze vele schermen.

Het basis speelveld is twee schermen groot en hierin figureren de meest vreemdsoortige wezens. In deze velden vindt u de standaard flipperkast elementen: bonustargets, lichten en doorgangen naar andere velden. Bovendien vindt u hier ook een soort fruitmachine die leuk punten kan scoren. In *'Revenge of the Gator'* zijn zo'n 10 extra velden voorhanden, variërend van bonusvelden tot geheime velden die alleen op een speciale wijze te betreden zijn. In een van de bonusvelden moeten alligator-eieren gekraakt worden waarna kleine alligators over het veld zwieren. *'Revenge of the Gator'* kan met één of twee spelers gespeeld worden; daarnaast kunnen twee Game Boys met elk een eigen *'Gator'* gekoppeld worden.

Fabrikant: Nintendo/HAL Laboratories
Leverbaar voor: Game Boy
Prijs: ƒ
Importeur: Bandai BV



HAL Laboratories ken ik al vele jaren, regelmatig sierde *'Rollerball'* mijn MSX computer. Sierde, want sinds ik een Game Boy heb is *'Revenge of the Gator'* favoriet. De bediening is zeer eenvoudig, het speelgenot groot. Diverse bonusvelden heb ik al mogen aanschouwen en hopelijk volgen er nog veel meer. Het enige minpuntje is dat ik die score van 1.567.880 niet blijvend op de score lijst kan hebben. Bij het uitzetten van de Game Boy verdwijnen deze gegevens.

Voor dit spel zou ik een Game Boy aanschaffen!

Harry d'Emme

Spelend de NINTENDO'S

Waar de naam vandaan komt is niet zeker, misschien is het wel een woordspeling op het begrip Walk Man. Ironisch genoeg is Nintendo nu ondermeer dankzij de Game Boy groter dan Sony - en dat wil heel wat zeggen.

DMG MODEL 01

De Game Boy - DMG model 01 zoals het apparaat officieel heet - deed menigeen versteld staan: een complete computer in een verpakking net zo groot als een Walkman. Om alle technologie in zo'n kleine ruimte onder te brengen heeft Nintendo een speciale processor chip ontwikkeld, een zogenaamde CMOS VLSI, waarbij VLSI voor Very Large Scale Integration staat. Zowat alles wat gebeurt in de Game Boy wordt door deze chip geregeld. Daarnaast bevat de Game Boy twee keer 8K RAM en een kleine schakel-chip, in totaal dus vier chips.



huiscomputer. De twee keer 8K RAM lijkt niet veel (het NES heeft slechts 2K RAM) maar het is genoeg, immers alle programmatuur zit op de insteekkaarten (ROMs). Het RAM geheugen wordt alleen maar benut voor spelvariabelen en de graphics op het scherm.

LCD BEELDSCHERM

Het oplossend vermogen (de resolutie oftewel het aantal beeldpunten) van het monochroom (= één kleur) LCD beeldschermpje is niet zo goed als bijvoorbeeld de Lynx, dankzij het kleine schermpje valt dit echter niet op. Een ander voordeel van de lage resolutie en het kleine scherm is dat de bewegingen snel kunnen zijn, de processor hoeft immers niet heel veel schermdata te verwerken. In sommige spellen zijn verbazingwekkend gedetailleerde graphics te zien die uiterst complexe bewegingen maken.

EXIT 6502

Het NES (Nintendo Entertainment System) is gebaseerd op de 6502 processor die ook in de Lynx, de C64 en de Atari 400/600/800 computers gebruikt wordt. Het besluit van Nintendo om bij de Game Boy deze beproefde processor los te laten wekte verbazing in de industrie. Het is daardoor bijvoorbeeld onmogelijk om NES cartridges op een Game Boy te gebruiken - ook al was er een adapter voor. Voor de Game Boy is een processor ontwikkeld welke gebaseerd is op de Zilog Z80a, dezelfde chip die in de Spectrum en het Sega Master System gebruikt wordt.

De kloksnelheid is met 1Mhz verbazingwekkend traag, maar hierdoor gaan batterijen wel behoorlijk lang mee. Dankzij een ingenieus chip ontwerp is de Game Boy uiteindelijk helemaal niet traag en zeker net zo snel als menig

GELUID

De Game Boy heeft vier stereo geluidskanalen, bovendien kan er beperkt gebruik gemaakt worden van gesampled geluid. 'Samplen' wil zeggen dat opgenomen geluid gedigitaliseerd wordt en vervolgens door de computer gebruikt kan worden.
Op deze manier kan de computer spreken met een echte stem of bepaalde levensechte geluiden voortbrengen. Overigens zijn wij hiervan nog geen voorbeelden op de Game Boy tegengekomen.
De stereo muziek en geluidseffecten op de Game Boy kunnen zeer overtuigend zijn, wanneer tenminste een goede programmeur bezig is geweest. Het gebruik van de bijgeleverde koptelefoon is altijd aan te bevelen. Het ingebouwde luidsprekertje is niet erg goed, maar erger nog het vreet batterijen.

wereld in

GAME BOY

KOPPELEN

Net als de Lynx kunnen twee Game Boys gekoppeld worden. Een aantal spellen zoals het bijgeleverde *'Tetris'* kunnen hier gebruik van maken. Wat de samenspeeloptie inhoudt is afhankelijk van het spel, maar de mogelijkheden zijn verrassend. Bovendien is dit een echte communicatie poort, dus misschien komt er ooit nog eens een modem zodat over de telefoon gespeeld kan worden.

TETRIS

Het spel *'Tetris'* dat bij de Game Boy geleverd wordt, is een uitstekende conversie van het klassieke computerspel dat ondertussen zowat elke huiscomputer geteisterd heeft.
Voor wie het nog niet kent, *'Tetris'* is de eenvoud zelve. In een verticaal speelveld komen blokken omlaag vallen welke in elkaar gepast dienen te worden. Wanneer een gesloten lijn ontstaat verdwijnt deze lijn en krijgt u punten toegekend.
Daarnaast kent deze versie van het spel bonus-scores, een samenspeeloptie en een modus voor gevorderden. *'Tetris'* op de huiscomputers was verslavend, de Game Boy *'Tetris'* is diabolisch.

KORTOM....

Alhoewel het één-kleur LCD scherm wat magertjes aandoet, is er uitstekend te spelen met de Game Boy. Kleur blijkt niet zo essentieel te zijn als menigeen denkt! Het is alleen jammer dat het scherm niet verlicht is, waardoor het onmogelijk is in een duistere of schemerachtige omgeving te spelen.



Het grote voordeel van de Game Boy is het enorme assortiment software dat beschikbaar is. Daarbij komt nog eens de kwaliteit van deze spellen; zoals bekend is de controle over de kwaliteit van de software bij Nintendo stringent. Het gevolg is dat bijna ieder spel voor zowel het NES als de Game Boy uitstekend is. Dat gecombineerd met het Japanse streven naar zeer grote en complexe, maar toch zeer speelbare spellen maken de Game Boy een uitstekende aanschaf.

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Nintendo
Prijs: ƒ 199,00
Inclusief "Tetris", koptelefoon, tweespeler kabel.
Extra accessoire: netvoeding
Importeur: Bandai Nederland



KWIRK

In 'Kwirk' neemt u de vorm aan van een klein driftig kereltje dat in een gebouw ronddwaalt. Bedoeling is het gebouw uit te komen, maar iedere kamer waar u doorheen moet bevat een ingewikkelde puzzel.

Draaideuren, stukken muur die verschoven moeten worden, het leven is niet eenvoudig in dit grote landhuis. Gelukkig kan de situatie van twee kanten bekeken worden, schuin in 3D van opzij of in bovenaanzicht. Sommige puzzels zijn beter in te schatten in bovenaanzicht, andere vereisen 3D.

Na aanvankelijk wat eenvoudige kamers doorlopen te hebben komt u al snel in moeilijkere kamers terecht waar een combinatie van elementen te vinden is. Daar moet een draaideur zodanig opgesteld worden dat u er een stuk muur langs kunt schuiven.
Of misschien moet een draaideur wel twee keer doorlopen worden om op de juiste manier voor de uitgang terecht te komen.

'Kwirk' is een van die nieuwe puzzelspellen waar met name Japanse spelers zo verzot op zijn. 'Kwirk' kan met één of twee spelers en twee gekoppelde Game Boys gespeeld worden.

Fabrikant: Akklaim/Nintendo
Leverbaar voor: Game Boy
Importeur: Bandai BV

Puzzelspellen lijken met name op spelcomputers een rage te worden. Titels als *'Plotting'*, *'Puzznic'* (beide nog niet voor Game Boy), *'Tetris'* en dan nu *'Kwirk'* behoren tot die categorie.
***'Kwirk'* is moeilijk te omschrijven, maar razend verslavend. De eenvoudige niveaus zijn al snel uit te komen, maar dan wel op de instelling "easy". Zet het spel op "hard" en je maakt het jezelf behoorlijk moeilijk. Naar sommige puzzels heb ik wel een kwartier zitten staren alvorens het op te geven.**
***'Kwirk'* is de zoveelste reden om een Game Boy aan te schaffen.**

Harry d'Emme

LEGEND OF FAERGHAIL

Nog immer zijn computerspellen waarin kerkers, draken en elfen de hoofdrol spelen een geliefde afleiding van het dagelijks (ook niet altijd even vriendelijke) bestaan. *'Legend of Faerghail'* van reLINE biedt een forse handvol van deze ingrediënten. Maar liefst 8 verschillende kerkers bevatten elk 4 niveaus met meer dan 1000 kamers.

HET VOLK MORT

Zoals altijd is er ook bij dit spel een verhaal. In een ver land, aan de andere kant van ons voorstellingsvermogen, leefden verschillende volkeren vredig samen.
Op het moment dat de Elfen zich aan het Kwaad verkopen om de macht in het land in handen te krijgen gaat het natuurlijk mis. Het einde der mensheid is in zicht.

In de plaatselijke herberg in het buurland Thyb is het een drukte van belang. De bevolking is hier samengedromd en loopt te hoop tegen de elfen die op het slechte pad zijn geraakt.
"Oi've always said, yo' just can't trust a pack o' them Elfs", zoals de ontsnapte dwerg Gruelfin het uitdrukt. Het stoort hem uitermate dat hij geen stap meer buiten de stadsmuren kan zetten zonder het risico te lopen om aangevallen te worden door die wezens met puntige oren.
Wat Gruelfin eigenlijk nog wel het ergst van alles vindt is dat de elfen de snackbars in het land terroriseren.

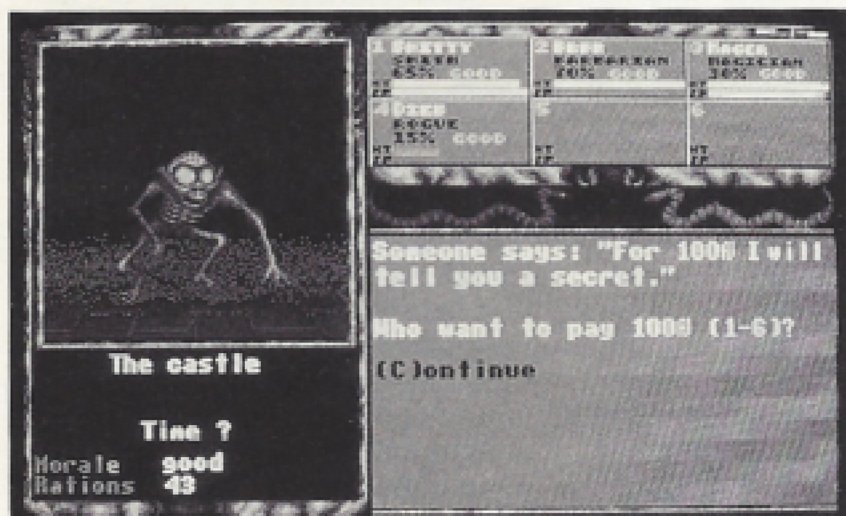
REDDING GLOORT

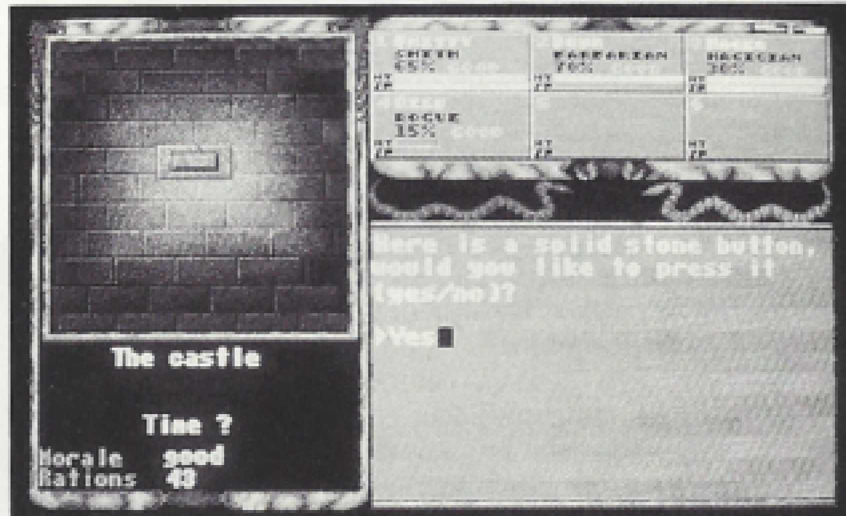
Plotseling stijgt een stem op uit de menigte. De spreker stelt zich voor als Sarian de spoorzoeker en boogschutter.
Geen van deze bezigheden levert genoeg op om in leven te blijven, vandaar dat Sarian een bloeiend handeltje in informatie heeft opgezet.
"Laat maar eens horen wat je te melden hebt" zegt een stem van een belendend tafeltje. *"Dat wil ik wel doen"*, zegt Sarian, *"maar voor wat hoort wat."*

Behendig vangt hij de zilverstukken die in zijn richting worden gegooid en hij begint te vertellen over zijn ontmoetingen met Trollen en Orcs. Na een tijdje wordt hij onderbroken door Berek Orcripper, een moedige krijger die vindt dat Sarian wat al te zeer overdrijft. Zijn verhaal is evenwel niet veel geloofwaardiger. Na veel opscheppen over en weer keert iedereen uiteindelijk voldaan huiswaarts. Alleen Sarian en de herbergier zijn nog aanwezig in het spijslokaal en Sarian is opeens een stuk ernstiger geworden. Met zijn opmerking dat hij de indruk heeft dat de herbergier niet erg tevreden is over de mentaliteit van de bewoners, slaat hij de spijker op zijn kop.

Op een samenzweerderig toontje vertelt Sarian dat hij gehoord heeft dat de koning van het buurland op zoek is naar dappere krijgslieden voor het volbrengen van een gevaarlijke taak.
Naast het inmiddels zeer boze land ligt gelukkig een klein buurland met (nog gelukkiger) een goede magiër. Deze heeft aangeboden het samenstellen van een sterk team vechtersbazen (elk met een bijzondere specialiteit) te financieren.

In de beste 'RPG' traditie gaat u dus op pad, in een poging de bevolking van het buurland haar vrijheid terug te geven.
Al dolende ontmoet de speler 80 verschillende tegenstanders die helaas niet bij de minste weerstand het leven laten.





Keihard knokken tegen schrandere griezels zal een flink deel van de tijd met dit spel in beslag nemen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: reLINE Software
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 119,00
Atari ST ƒ 119,00
MS-DOS ƒ 119,00
Ondersteunde kaarten:
Hercules, CGA, EGA/VGA
Muis of toetsenbord besturing
Importeur: Homesoft

Na veel moeite heb ik het spel aan de gang gekregen op een AT (286) met een monochrome monitor. Op de 386 met VGA-monitor wilde het spul voor geen meter aan de gang.

***'Legend of Faerghail'* kan mij niet bekoren. Het spel is eigenlijk meer een uitbreiding van alles wat hiervoor al in dit genre verschenen is. Eerlijk gezegd ben ik meer liefhebber van wat actie in een spel. En dat soort adventures bestaat gelukkig ook. Aardig zijn wel de enorme mogelijkheden bij het samenstellen van een team dat de strijd tot een goed einde moet brengen. Bij de keuze van de medestrijders moet zelfs rekening gehouden worden met de verschillende talen en andere kwaliteiten die de krijgers machtig zijn.**
De een is bedreven in het zakkenrollen en de ander heeft meer ervaring in het hanteren van het korte zwaard. Neem vooral voldoende voedsel mee voor onderweg want de reis is lang en enerverend.
Grafisch ziet het er allemaal prima uit, maar ik mis toch een beetje snelheid. Het is zeker geen spel dat ik even tussendoor start om de geest wat afleiding te bezorgen. De enorme omvang van het programma en de uitgebreide mogelijkheden zijn meer iets voor de ware adventure-fanaat.

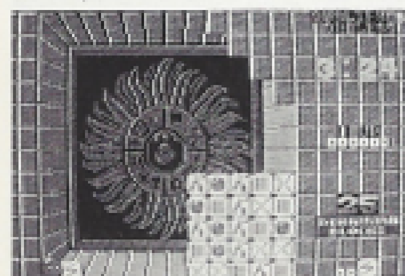
ROBERT K. REURSLAG

PLOTTING

'Plotting' is weer één van die simpele spellen die onmiddellijk aanspreken of juist niet.

DE PLOT...

We hebben hier te maken met een puzzelspel voor 1 of 2 spelers, met als doel het laten verdwijnen van een vastgesteld aantal blokken. Deze liggen aan het begin van elke ronde keurig opgestapeld en vormen op hun beurt weer een vierkant of rechthoek. Uiterlijk lijkt het hierdoor een beetje op een schuifpuzzel.



De blokken moeten worden verwijderd door het achterneefje van *'Pac Man'* er een blok met hetzelfde symbool tegenaan te laten gooien. Het geworpen blokje stuitert weer terug en heeft nu een ander symbool. Indien dit een symbool is dat onbereikbaar is, verliest men een leven. Het is dus zaak om vooruit te denken.

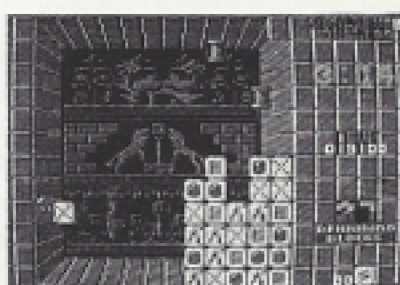
Wanneer men één of meer blokjes tegelijk laat verdwijnen, vallen de eventueel erboven gelegen blokjes omlaag, zodat het patroon steeds wisselt. Het is zaak om te proberen de blokjes zo te manoeuvreren dat een aantal blokjes met hetzelfde symbool naast of onder elkaar komen te liggen. Het levert namelijk meer punten op wanneer het lukt om met een worp meerdere stenen te elimineren.

1 OF 2 SPELERS

Ongeacht of men het spel met 1 of 2 spelers speelt, het beeldscherm is in tweeën gedeeld. Elke speler speelt het spel op zijn eigen helft. Het aardige van de twee-spelers optie is het feit dat beide spelers volledig onafhankelijk van elkaar spelen. De tweede speler kan op elk willekeurig moment aan het spel beginnen, ook wanneer de eerste speler reeds verder in het spel is gevorderd. Twee spelers kunnen het echter ook in een rechtstreekse confrontatie tegen elkaar opnemen. Tijdens deze ontmoeting kan met het de tegenstander zeer lastig maken. Slaagt men er namelijk in om twee of meer blokken tegelijk weg te werken, dan verschijnen extra blokken in de helft van de tegenstander.

ANDERE MOGELIJKHEDEN

Voor het elimineren van de blokjes kan men ook gebruik maken van het plafond en van eventueel aanwezige andere



voorwerpen. Houdt er echter rekening mee dat het lang niet altijd mogelijk is alle verticale lijnen te bereiken. Nadat alle velden zijn opgelost, kan men zelf velden ontwerpen. Deze kunnen worden opgeslagen op diskette. De zelf gemaakte velden kunnen vervolgens worden gespeelddoor 1 of 2 spelers.

Puzzelspellen lijken in de mode te zijn. Een verschijnsel waar ik niet ongelukkig mee ben. *'Plotting'* is een aardig spel waarbij men goed moet oppassen dat men de juiste beslissing neemt, want een leven is snel verspeeld. De blokjes zijn niet alleen bereikbaar langs een horizontale lijn, doch ook via het plafond of door een pijp. Doordat de plafonds niet altijd een regelmatige vorm hebben, is het niet in elk veld mogelijk alle verticale lijnen te bereiken. De optie waarin twee spelers elkaar dwars zitten, maakt het spel natuurlijk extra leuk. Toch vraag ik me af hoelang dit spel kan blijven boeien, aangezien de veldenniet willekeurig worden samengesteld. De plaats en volgorde van de blokken blijft binnen een veld altijd hetzelfde, zodat de nieuwigheid van het spel vermoedelijk snel verdwijnt.

'Plotting' hoeft voor mij niet zo! Aanvankelijk best wel leuk doch al snel slaat de verveling toe. De klasse van een *'Tetris'*, *'Blockout'* of *'Pipemania'* wordt niet gehaald. Jammer, Ocean!

PRODUKT INFO

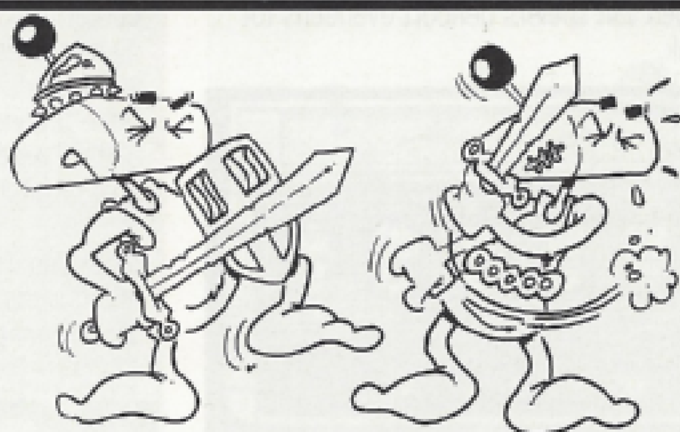
Fabrikant: Ocean
Leverbaar voor:
Amiga
Atari ST
Prijs:
Importeur: Homesoft

Bevrijdt de feeën uit hun benarde lot

STORMLORD

Dit is de laatste kans die we hebben voordat de heks Badh terugkeert. Wij elfen leefden in harmonie met het Rijk, alle wezens van het Rijk beschermend. Het Rijk was befaamd in de landen van Llyn Cerring als een wonderbare plek van schoonheid en serene rust. Verhalen over ons land bereikten de heks Badh en zij kwam hier naar toe om de levenskracht van het Rijk te gebruiken om haar rottende lichaam te herstellen.
Zij nam mijn zusters en mij gevangen, zonder ons zal het Rijk wegkwijnen.Ik heb de adelaar Mael Dvin gevraagd Uedele te helpen. Haast U, Heer der Stormen voordat het te laat is.

Rose de elf



ER WAS EENS...

Een held. Zijn rijk werd bedreigd doordat een boze heks de elfen die het Rijk bewaakten, gevangen gezet had. Om de rust te doen terugkeren moesten de elfen bevrijd worden en de kwade heks verslagen. Lukt dit niet, dan zal de Boze over het Rijk heersen tot het einde der dagen.

HET SPEL

In dit uit vele niveaus bestaande arcade adventure moet de held per niveau een aantal elfen redden voordat het volgende niveau betreden kan worden. Her en der in het spel vindt u nuttige voorwerpen welke niet alleen nodig zijn om bepaalde delen van het Rijk te kunnen betreden, ook kunnen deze voorwerpen van pas komen om een elf te bevrijden. Zo kan een pot honing vijandige bijen afleiden zodat u de elf snel kunt bevrijden. Jammer genoeg kunt u slechts één voorwerp dragen zodat de verkeerde keuze al snel noodlottig blijkt. Op uw pad vindt u vleesetende planten, grote wormen, draken, vliegen en magiërs. Om andere delen van het Rijk te betreden kunt u gebruik maken van krachtige springplanken. Bovendien zal af en toe de Grote Arend Mael Dvin u bij uw kraag pakken en naar een deel van het Rijk brengen waar uw krachtdadige inzet gewenst is.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Hewson
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ
RAM: 512K
Videokaarten:
CGA/EGA/VGA/TANDY
Muziekkaarten: geen
Importeur: Homesoft

***Stormlord* is een arcade adventure in de traditionele zin des woords. Lopen en oppakken, actie ondernemend tegen aanvallende tegenstanders en uiteindelijk een doel bereiken, in dit geval in ieder level een aantal charmante elfen bevrijden. De puzzels zijn niet eenvoudig, doch van extreem moeilijk is ook geen sprake. Voor MS-DOS ziet een en ander er best goed uit, met name de EGA en VGA schermen zijn mooi. Ondanks dat de handleiding en het programma vermelden dat een joystick te gebruiken is, is mij dat niet gelukt. Toetsenbord besturing gaat wel, maarbij dit soort spellen gebruik ik liever een joystick. Installeren op de hard disk is mogelijk waarbij de opstartdiskette in een drive dient te blijven. De handleiding vermeldt dit niet, evenals het feit dat met <F10> het spel verlaten kan worden.**

Persoonlijk ben ik wel gecharmeerd van dit soort spellen, jammer genoeg is *Stormlord* gewoontjes.

AMIGA NIEUWS

Uit een zeer betrouwbare bron in de software industrie is ons een gerucht bevestigd dat wij enige maanden geleden opvingen. Voor de Commodore Amiga bezitters hebben wij hierbij dan ook onverwacht nieuws.

De piraterij en grote kopieerwoede die - en met name Nederland is berucht in deze - op deze computer de software industrie voor miljoenen guldens per jaar benadeelt, is dusdanig groot geworden dat de Amiga software fabrikanten besloten hebben actie te ondernemen. Zoals de directeur van een van de grootste softwarehuizen in Engeland ons vertelde:

"Het is of actie ondernemen of stoppen met het maken van Amiga software! Aangezien we de goeden niet onder de kwaden willen laten lijden, hebben we besloten te kijken of er geen oplossing te vinden is voor dit probleem. En natuurlijk heeft u gelijk als u stelt dat wij daardoor meer kunnen gaan verdienen. Wereldwijd zijn er meer dan één miljoen Amiga's verkocht. Wanneer een spel meer dan 15.000 exemplaren verkoopt spreekt men van een hit. U moet het toch met me eens zijn dat dat op één miljoen computers belachelijk weinig is. Als u dan bedenkt wat de kosten zijn welke gemaakt worden voor de ontwikkeling van de soms zeer uitstekende software dan kunt u narekenen dat Amiga software verkopen geen bijster lucratieve zaak meer is. Datzelfde geldt overigens voor de Atari ST."

In het diepste geheim wordt door een aantal softwarehuizen gewerkt aan een nieuw opslagmedium voor Amiga software. Naast de CD-ROM, waarover overigens de meningen uiterst verdeeld zijn in Amiga land, wordt nu ook gewerkt aan cartridges of ROM's voor de Amiga.
Dankzij een uiterst slim procédé zal het niet mogelijk zijn de software vanaf disk te laten werken.
Helaas is ons verboden uit de doeken te doen hoe deze beveiliging exact werkt, onze excuses hiervoor. Voor zover onze technische kennis gaat zou deze beveiliging wel eens afdoende kunnen blijken te zijn.

Hopelijk meer hierover binnenkort.

FUTURE BASKETBALL

De titel verklaart het spel volledig: basketballen in de toekomst. Alleen in *'Future Basketball'* is het absoluut noodzakelijk de tegenstander onderuit te halen, te tackelen en in elkaar te slaan. Hij probeert het namelijk ook! En lukt het niet men de blote vuist dan zijn er nog cirkelzagen en meer van dat fraais. Bovendien moet u ervoor zorgen dat uw team optimaal blijft, managen heet dat. Dus aan- en verkopen van spelers behoort eveneens tot uw taak.



Oja, het doel van het spel is uiteraard aan het hoofd van de eerste divisie te eindigen. En dat lukt alleen maar door zeer vaak en zeer efficiënt een bal in een netje te duwen. *'Future Baseball'* heeft qua grafische vormgeving veel te danken aan *'Speedball'* van de Bitmap Brothers en laat dat ook duidelijk merken.



Hewson
Amiga, Atari ST, C64

POWERMONGER

Of dit spel nog voor Kerstmis in de winkels ligt is een grote vraag. Electronic Arts' grote hoop op een hit wordt keer op keer uitgesteld.



In deze reeds nu als klassieker bestempelde opvolger van het beroemde spel *'Populous'* is het uw taak aan het hoofd van een legertje van zo'n twintig man een complete wereld te veroveren. Dat gaat echter niet zo eenvoudig, want u dient ook een complete economie draaiende te houden om uw steeds groter wordende leger op de been te houden. Bovendien zijn ook anderen op de wereldheerschappij uit. Deze tegenstanders zult u moeten zien over te halen zich bij u aan te sluiten. Lukt dit niet dan zal met harde hand opgetreden moeten worden. *'Powermonger'* is een strategisch spel bij uitstek dat nog meer dan *'Populous'* de hersenen zal belasten.

Meer dan dertien maanden is nu aan *'Powermonger'* gewerkt. Het spel is nog steeds niet af, voortdurend brengt men verfijningen en extra's aan. Laten we hopen dat *'Powermonger'* het wachten waard blijkt.

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT



Het landhuis van Graaf Frederick Valdemar wordt belaagd door een legertje zombies. De stank der niet-doden blijkt in staat de in de voorouderlijke crypte onder het huis begraven voorvaderen van de Graaf tot wederopstanding te doen overgaan.

Creaturen der onderwereld zoals geesten, spoken, weerwolven en vampieren dwalen door de gangen van het huis.

'Horror Zombies from the Crypt' is een zeer groot arcade adventure met meer dan 600 schermen bloedstollende actie. Overleeft ook u de dood?

Millenium
Amiga, Atari ST

ELVIRA
MISTRESS OF DARKNESS





De rondborstige heks Elvira die in menig horrorfilm furore maakt zal binnenkort ook te bewonderen zijn in een computerspel. Reeds meer dan een jaar geleden aangekondigd door het ondertussen failliete softwarehuis Tynesoft, brengt Accolade/Horrorsoft binnenkort het adventure *'Elvira - Mistress of Darkness'* uit.

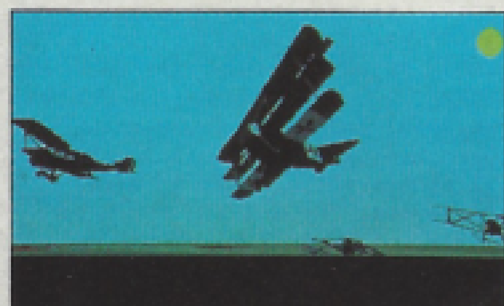
Het volledig door pictogrammen te besturen - geen tekst intikken - adventure bevat bijna 800 locaties met de meest uiteenlopende puzzels. Daarnaast moet ook strijd geleverd worden tegen meer dan honderd monsters, kent het spel tientallen magische spreuken en meer dan 300 te gebruiken voorwerpen. *'Elvira, Mistress of the Darkness'* is een zeer groot en uitgebreid 'role playing' adventure met intensieve actie.

Accolade/Horrorsoft
Amiga, Atari ST, MS-DOS

RED BARON

Dynamix is druk in de weer sinds de overname door Sierra OnLine. *'Red Baron'* is een vluchtsimulator welke gesitueerd is tijdens de Eerste Wereldoorlog. Vijftien verschillende toestellen, van een Sopwith Camel tot de driedekker van Fokker, staan tot uw beschikking.
U neemt het op tegen Zeppelins, andere toestellen in de lucht, vliegt in het diepste duister boven vijandelijk gebied en misschien uiteindelijk komt u tegenover de beroemde Red Baron *(we nemen niet aan dat Snoopy hiermee bedoeld wordt. Red)* te staan. De omgeving is in 3D en uiterst realistisch; u vliegt boven het Frans-Duitse front, Verdunn, de Somme, Parijs en Londen. U kunt één missie vliegen doch ook aan een volledige campagne deelnemen. Deze omvat meer dan 100 missies van 1915 tot 1918, waarbij u misschien het beroemde Blue Max ereteken overhandigd zal worden. *'Red Baron'* heeft gedigitaliseerde graphics en komt met 256 VGA kleuren en Roland en AdLib geluid op uw PC-thuistheater.

Dynamix
MS-DOS

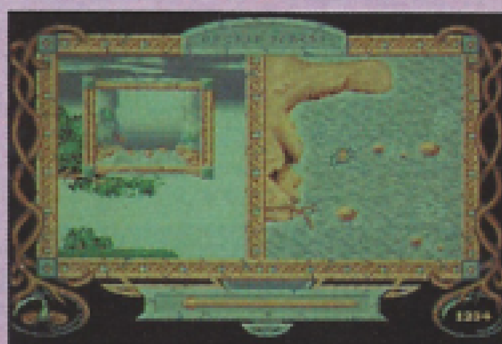


NEVER ENDING STORY 2



Een spel dat zeker niet voor maart 1991 te koop zal zijn is *'Never Ending Story 2'* van Linel. In feite zal *'Never Ending Story 2'* in twee vormen uitgebracht worden. Het eerst zal de arcade actie variant komen, terwijl het adventure pas midden 1991 uitgebracht wordt. Er wordt nog druk aan gewerkt, dus exacte gegevens zijn niet bekend. Mooie foto's, dat wel.

Linel
Amiga, Atari ST, C64, MS-DOS





DE C65, COMMODORE'S GROTE GEHEIM

Het gerucht gaat dat eind 1991 Commodore met een nieuwe computer op de markt komt, de C65.
Alhoewel Commodore het bestaan van de C65 ontkent, hebben wij vanuit de software industrie wat meer gegevens weten te verzamelen over deze nieuwe computer.

Het schijnt te gaan om een computer gebaseerd op de 68000 processor, zoals ook de Amiga en Atari ST.
De C65 heeft een standaard RAM geheugen van 640K en kan 4096 kleuren op het scherm tonen. Een 3,5" disk drive is ingebouwd. De C65 is compatibel met de C64, zowel C64 als C65 DOS wordt standaard ingebouwd.



Als klap op de vuurpijl beweert men ook nog dat de C65 compatibel met de Atari ST zal zijn. Indien dit het geval is dan praten we over een zeer doordachte zet van Commodore.
Wanneer de C65 dan ook nog gewoon een Amiga zal blijken te zijn met de hierboven genoemde extra's dan heeft men in één klap een groot deel van de markt veroverd.

Aan de prijs zal het niet liggen, men noemt ƒ 500,00 maar wij denken dat dat gezien de specificaties eerder ƒ 1000,00 zal zijn.

We wachten vol spanning af.

computercollectief

microcomputer tijdschriften boeken en software

in BELGIE is alles verkrijgbaar bij:
HET COMPUTERWINKELTJE MECHELEN
M Sabbestraat 39, B-2800 Mechelen
tel: 015-20 66 45 fax: 015-20 73 32
HET COMPUTERWINKELTJE BRUGGE
Moerkerksesteenweg 241, B-8310 Brugge
tel: 050-37 09 61 fax: 050-36 16 55

COMPUTERBOEKEN Top 30 December 1990

WordPerfect 5.1 Gebruikersboek (Veen) 65
Basishandleiding WordPerfect 5.1 15
*Werken met WordPerfect 5.1 (Boeke) .. 69
Starten met MS-DOS/PC-DOS (Boeke) . 32,50
Basishandleiding WordPerfect 5.0 15
Inleiding tot WordPerfect 5.1 NL 49
Werken met PC Tools Deluxe 6.0 69
Het Grote LARRY Boek 29,50
*Programming Windows 3 (Petzold) 79
Hintbook Leisure Suit Larry III 25

Basishandleiding DOS & Hard Disk 15
Basiscursus MS-DOS 29,50
*Vraagbaak WordPerfect 5.1 NL 69
Het Complete DOS 4.0 Boek 69
Leidraad DrawPerfect 12,95
Werken met Cipper (Tiley) 68
Werken met WordPerfect 5 (Boeke) 69
AutoCAD Handboek, Release 10 64,95
PC Magazine DOS Power Tools, 2nd Ed. 119
Tom Rettig's FoxPro Handbook 69

Grote MS-Windows Boek t/m 3.0 39,90
Werken met Corel DRAW! 1.2 nl 69
Basiscursus WordPerfect 5.0 NL 29,50
Programmeercursus dBASE III Plus 68
Programmeren in C 60,95
*Microsoft Windows Programmer's Refer. 99
Aan de slag met WordPerfect 5.1 35
*Using Microsoft Windows 3 59
Douglas Cobb's Handboek 1-2-3 NL 2.2 . 85
*Microsoft C Programming 6.0 for the PC 69

HIERONDER EEN OVERZICHT VAN ZEER RECENT BINNENGEKOMEN BOEKEN

DOS, OS/2, Windows, UNIX
Windows 3.0 Definitive Guide .. 49
*MS Windows 3 Gebruikersgids 49,50
*Programming Windows 3 (Petzold) 79
Microsoft Windows Prog Ref. ... 99
*Staying with DOS (Gookin) 59
*X Windows: een handleiding . 69,50

Programmeertalen
*Mastering Turbo Debugger 2.0 . 69
*Microsoft QuickBASIC Bible ... 69
*BASIC PowerTools 99
*Turbo Pascal Programmaboek 79,50
*Graphics Programming Turbo C++ 59
Turbo C++ DiskTutor 99
*Waite Group MASTER C (+4 disks) 99
*Turbo C++ Bible 79
*Microsoft C 6.0 Bible 79

Macintosh, ST, Amiga
*Official QuarkXPress 3.0 Handb. 59
Complete HyperCard 2.0 Handbook 69
*MacBible, 3rd Ed. 69
*Using QuarkXPress 3.0 89
*QuickStart WordPerfect/Amiga . 29
Game Maker's Manual - STOS ... 49

PC
Using your Hard Disk + disk .. 69
Adv Progr Guide to Super VGA .. 99
PC Schaltungstechnik 139
*Grote PC Hardwareboek 69,90

Databases, Spreadsheets
*Werken met Lotus 1-2-3 2.2 . 89,50
Using dBASE IV 1.1 (QUE) 69
Understanding dBASE IV 1.1 .. 65
*Mastering Paradox - version 3.5 65
Using FoxPro 65
*Developing FoxPro Applications 59
*Gids voor dBASE Stats 49,50

CAD
Inside AutoCAD METRIC EDITION 69

WordProcessors, DTP
*Word 1.1 voor Windows 39,90
WordPerfect 5.1 Gebruikersboek 65
WordPerfect 5.1 Macro's 79
*QuickStart Publish It/Timeworks 29
*Werken met WordPerfect 5.1 69
Werken met Word voor Windows . 69
*Gids voor PageMaker 4.0 49,50

Graphics, Utilities, diversen
*Grote King's Quest Boek 29,50
*Starten met PC Tools Deluxe 6.0 35
*WordPerfect Office Complete Ref 79
*QuickStart DeluxePaint II 29
SimCity Planning Commision Bk 45
*Leidraad Dr. Halo 12,95
*Using Norton Utilities 5.0 .. 59
QuickStart PC Paintbrush IV .. 29
*Bit-Mapped Graphics 69
*Using TimeLine 59

N I E U W   B I N N E N G E K O M E N   S O F T W A R E   (inclusief BTW)

Amiga
AMOS 179
CrossDos 4.0 99
*SAS/Lattice C 5.1 699
*MINIX 1.5 Amiga 389
*A-10 TANK Killer 129
Bandit Kings of China 139
*Captive 89
Corporation 89
*F-19 Stealth Fighter . 99
*Indianapolis 500 89
*Kick Off 2 89
*M1 Tank Platoon 99
*Operation Spruance ... 89
*Rick Dangerous II 89
ROTOX 89
Shadow of the Beast II 119
*Supremacy 99
*Ultima V 99
*Wings 99
*Xiphos 89

Atari ST
*MINIX 1.5 389
*Leonardo ST 125
*Captive 89
*Chuck Yeager 2.0 89
*Supremacy 99
*ProFlight 149
*Vaxine 89

Mac
Norton Utilities MAC . 299
SimCity Supreme -color 189

PC SOFTWARE TOP 30
*Cartooners 89
Their Finest Hour 99
PC TOOLS DeLuxe 6.0 .. 259
UPDATE PC TOOLS to 6.0 115
AdLib Music System ... 379
SoundBlaster soundcard 469
AdLib Synthesizer Card 279
*PC Globe 4.0 149
*QEMM-386 5.1 229
Leisure Suit Larry III 149

SimCity 99
Railroad Tycoon 119
Norton Utilities 5.0 . 399
AIE - alles in een ... 135
Ultima IV 119
ChessMaster 2100 89
*Menu Works 2.1 69
C/Database Toolchest . 69
Ad Lib Progr Manual .. 89
PowerBASIC 2.1 299

SpinRite II 1.1 249
LHX Attack Chopper ... 139
Global Dilemma 119
*DR DOS 5.0 395
*Silent Service II 119
Deluxe Paint II Enhanc 359
*EZCosmos 149
Turbo EMS 5.0 259
Colonel's Bequest 149
688 Attack Sub 99

PC toepassingen:
Coherent -UNIX clone . 379
Davilex Thuisreeks
1 t/m 10 per stuk .. 49,50
*EZCosmos 3.0 149
*Generic CADD 5.0 799
*HiJaak PostScript to Fax589
*HyperPAD 2.0 379
*MathCAD 2.5 999
*Norton Guide WP 5.1 .. 129
*PC Globe 4.0 149
*TWIX 498

PC utilities:
*ABC Flowcharter 1.1 .. 649
*Adobe Type Manager ... 219
*Amidiag 3.15 219
BOOTCON 1.51 189
*Central Point BACKUP . 199
*Check-It 3.0 329
*COPY II PC 6.0 99
DR DOS 5.0 395
First Apps Windows 3.0 229
*InfoSpotter 199
*MINIX 1.5 389
Menu Works 2.1 69
*NOVADOS Advanced 1.0 NL 269
QEMM-386 5.1 229
QRAM 1.0 189
Service Diagnostics .. 1495
ToolBook for Windows 3 999
hDC Windows Express .. 229
UltraVision 2.0 319
Windows 3.0 SDK 1499

PC programmeertalen:
ACTOR 2195
*PowerBASIC 2.1 299
Turbo Debugger/Tools 2. 399
*Turbo Pascal 6.0 499
Microsoft C 6.0 1399
Zortech C++ 2.1 Dev.Ed 1199
Zortech C++ VideoCourse1179
*C++/Views 1195

PC muziek:
SoundBlaster starterkit 599
SoundBlaster Card + C/MS
stereo chips + 2 booster
speakers + NL handleiding
-alles van Ad Lib, zoals:
Ad Lib Synthesizer Card 279
Ad Lib Instrument Maker 109

PC games:
*Battle Ches II 99
Castle Master 89
Centurion 89
*Firehawk: thexder 89
Flight of the Intruder 139
*King's Quest V (1.2Meg) 149
*Midwinter 119
Prince of Persia 99
*Quest for Glory II 129
*Secret of Monkey Island 99
*Silent Service II 119
Stormovik SU*25 99
*Test Drive III 99
*Wing Commander (hi-den) 129

winkel open van dinsdag t/m zaterdag tussen 10 en 5 (maandag gesloten)
alle prijzen zijn inclusief BTW - verzendkosten f 6,- per bestelling

Amstel 312 (t.o. Carré) | 1017 AP Amsterdam | Fax (020) 226668 | Postbank 4475158 | NMB 697915646

onze WINTER 90/91 CATALOGUS is nu uit. *
* We sturen hem GRATIS toe als je ons een *
* kaartje stuurt met je naam en adres. *
* Vermeld tevens: 'HOOG SPEL' *

dealer aanvragen welkom

SPELCOMPUTERS: HEDEN, VERLEDEN EN TOEKOMST

Het begon allemaal in 1971. Een zekere David Bushnell ontwikkelde een computerspel dat hij *'Pong'* noemde. Op een zwart-wit televisiescherm was aan elke zijde een wit lijntje zichtbaar, dat omhoog en omlaag bewogen kon worden. Een vierkant blokje vloog links-rechts over het scherm. De bedoeling: het blokje met de lijntjes raken en wanneer dit niet lukte kreeg de tegenstander één punt. Elektronisch tafeltennissen dus.

Het begrip video spel was geboren!

Bushnell begon deze apparaten aan café's en dergelijke te verkopen en had dus een naam nodig voor zijn bedrijf. Als fervent Go-speler kwam hij al snel op ATARI, een Go-term.

ATARI 2600

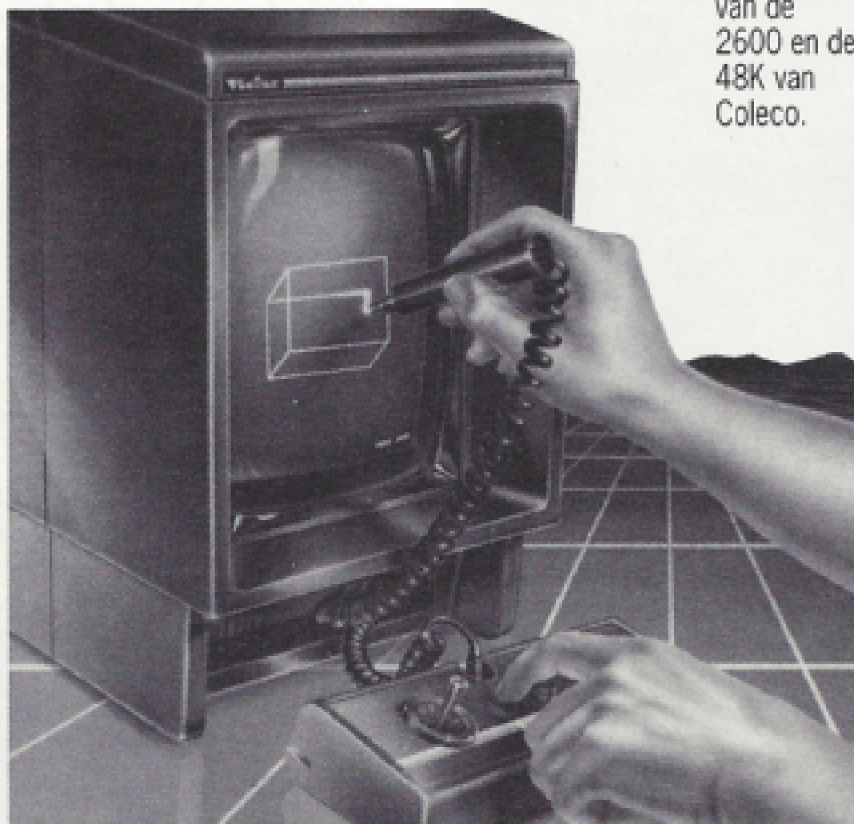
In 1979 begon de volgende periode in de spelcomputer historie met de introductie van de Atari 2600 spelcomputer. In Nederland volgde de grote introductie op de Firato in 1980. Ondanks de hoge prijsstelling, ƒ 599,00, werden er vele tienduizenden in Nederland verkocht. Deze spelcomputer is in tegenstelling tot vele concurrenten nog steeds op de markt, ook al is de prijs fors gedaald en kan men een VCS2600, zoals het apparaat nu heet, kopen voor rond de honderd gulden.

De 2600 was wereldwijd een gigantisch succes. Er was niets anders te koop, maar de concurrent zat niet stil.

Een bedrijf dat wat voet aan de grond kreeg was Mattel met de Intellivision, een geavanceerde 16bit spelcomputer waarvoor ondermeer een spraakmodule leverbaar was. Een versie 2 en zelfs 3 hebben nog het daglicht mogen aanschouwen, maar Mattel stopte al snel.

Een andere speler in de markt was Coleco met de Colecovision. Een voor die tijd unieke computer met 48K geheugen en zeer vele accessoires zoals speciale stuurwielen en een gaspedaal voor autospellen.

De Colecovision werd met veel bombarie aangekondigd maar werd een grote flop. Ook het



Adam systeem van Coleco, wat van de Colecovision een echte computer zou maken, mislukte totaal.
Al deze spelcomputers hadden gemeen dat ze aangesloten moesten worden op een televisietoestel. Een afwijkende filosofie had de Vectrex spelcomputer. De Vectrex spelcomputer zat in een monitor ingebouwd.
Ook de weergave was afwijkend. In plaats van gevulde vlakken waren alle figuren opgebouwd als draadvormen (vector graphics). Hierdoor konden figuren zeer snel over het scherm bewegen. Met behulp van een speciale bril was zelfs 3D mogelijk. Ook een lichtpen werd bij bepaalde spellen gebruikt. Dit systeem flopte eveneens.

In Nederland is ook nog het Philips G7000 computersysteem op de markt geweest. Een halfbakken combinatie van spel- en microcomputer die dankzij de Philips merknaam zeer goed verkocht werd. Deze computer was echter bij verschijnen al dermate verouderd dat een mislukking te voorspellen was. De 2K geheugencapaciteit stak wat magertjes af tegen de 8K van de 2600 en de 48K van Coleco.

WEER ATARI

Atari ging ondertussen gestaag verder met het verder ontwikkelen van de 2600. Er volgde een 5200 en zelfs een 7800 met sterk verbeterde graphics en meer mogelijkheden. De 7800 is nog steeds verkrijgbaar in Amerika en er is zelfs sprake van geweest dat deze machine in Nederland uitgebracht zou worden.

Om wat voor reden dan ook - ieder heeft er zo zijn eigen verklaring voor - stortte in 1985 de spelcomputermarkt wereldwijd in elkaar. In de Verenigde Staten stegen de omzetten van 400 miljoen dollar in 1980 naar 3.1 miljard dollar in 1982, daarna echter kwam een absoluut dieptepunt in 1985 met 100 miljoen dollar.

In 1986 kwam daar verandering in. Het Japanse Nintendo, dat in Japan zeer succesvol was met de huiscomputer Famicom, veroverde eerst de Japanse markt en confronteerde vervolgens de Amerikaanse markt met het 'Nintendo Entertainment System', kortweg NES. Wat niemand lukte, daar slaagde Nintendo in. In nog geen drie jaar was Amerika volledig Nintendo-verslaafd. De omzetten stegen weer, 300 miljoen dollar in 1986 tot 3.5 miljard in 1989.

Een reden die Nintendo hiervoor zelf aandraagt is de strikte kwaliteitscontrole welke men over de geproduceerde spellen houdt. Volgens Nintendo is de flop van 1985 te wijten aan het feit dat iedereen maar raak produceerde en de meest slechte spellen op de markt gegooid werden om maar te profiteren van de hausse. Hier zit een kern van waarheid in, met name kwam (en komt) uit Korea en omstreken de meest erbarmelijke rotzooi op dit gebied.

BESCHERMING

Nintendo cartridges zijn voorzien van een speciale sleutelchip. Wanneer een softwarehuis toestemming krijgt (jazeker, dat moet aangevraagd worden) om Nintendo software te mogen ontwikkelen, moeten ook deze cartridges voorzien zijn van de sleutelchip.
Alleen Nintendo mag de cartridges produceren, dus het softwarehuis is volledig afhankelijk van Nintendo in dat opzicht. Bovendien bepaalt Nintendo en niet het software-huis hoeveel exemplaren van een spel geproduceerd zullen worden.
Dit betekent dus - en dat is voorgekomen - dat een softwarehuis veel geld investeert in de ontwikkeling en derhalve

veel moet verkopen maar dat Nintendo bepaalt dat in dat bepaalde jaar niet meer dan x exemplaren gefabriceerd zullen worden. En wanneer dat niet genoeg is om de kosten van het softwarehuis te dekken, dan is dat jammer.

In Amerika zijn een aantal bedrijven zoals Tengen (ironisch genoeg een onderdeel van Atari Games, de coin-op poot van Atari) en Colour Dreams die een manier gevonden hebben om de sleutelchip te omzeilen. Nintendo ging hierop in de aanval en de processen tussen Nintendo en Tengen zijn legio, met schadeclaims oplopend tot vele miljarden dollars. Een ander verwijt wat Nintendo gemaakt kan worden - en daar zijn sterke indicaties voor - is dat Nintendo bewust te weinig fabriceert, waardoor de produkten "schaars" worden. Er ontstaat dan een zogenaamde "sellers"-markt, wat wil zeggen dat de vraag groter dan het aanbod is en de prijzen niet onder druk zullen komen te staan.
Overigens moet wel toegegeven worden dat het software aanbod voor NES en Gameboy zeker in Japan en Amerika overstelpend is, waarbij 90% van de titels van zeer goede kwaliteit is.

De manier waarop Nintendo de markt bespeelt staat momenteel zeer ter discussie in Amerika. Het gaat hierbij uiteraard om gigantische bedragen. Nintendo heeft nu meer dan 20 miljoen NES in Japan en 15 miljoen NES in Amerika verkocht, van de recent uitgebrachte Gameboy - een hand held met insteekkaarten - zijn er sinds november 1989 meer dan vier miljoen verkocht. Bedenk dan dat iedere NES of Gameboy bezitter gemiddeld vijf spellen per jaar koopt à raison de 60-80 dollar: kassa! Er zijn spellen bekend waarvan op de eerste dag van leverbaarheid VIER MILJOEN exemplaren in Japan verkocht werden!

SEGA

Het succes van het NES deed een ander speler op de markt verschijnen: het Sega Master Systeem, dat rond 1987 geïntroduceerd werd. Sega's grote voordeel is uiteraard dat het de nummer één producent van hallenmachines is. Wandel maar eens een hal binnen, alles wat u ziet is Sega: *'Out Run'*, *'Turbo Out Run'*, *'Afterburner'*, *'Altered Beast'*, *'Enduro Racer'*, *'R Type'* etc. Dit is ook de reden voor het succes van Sega, met name in Europa. In Amerika is Nintendo nog steeds marktleider terwijl Sega weliswaar tweede is maar de afstand is groot. In Europa wint in een aantal markten Sega het, maar Nintendo loopt snel in. Het Sega Master Systeem kost ƒ 249,00.

KOFFIEDIK

Wat de toekomst brengen gaat? Dat weet niemand, wat wel zeker is dat het voor de arme consument straks behoorlijk moeilijk zal worden om een keuze te maken. Nintendo adverteert op grote schaal met de Gameboy en het NES, terwijl Sega in September de Sega Megadrive in Europa geïntroduceerd heeft. De Megadrive kwaliteit is grandioos, arcadehal kwaliteit qua graphics met CD geluidskwaliteit. Het prijskaartje van ƒ 699,00 voor de computer met slechts één joypad is echter niet mis, de zowat verplichte aanschaf van een tweede joypad voor ƒ 169,00 maakt het wel heel erg duur.

Nintendo plaatst daar de goedkope Gameboy en het NES (beide ƒ 199,00) tegenover, waarbij het echter onduidelijk is hoeveel van dat gigantische Amerikaanse softwareaanbod hier leverbaar zal worden. De ervaring leert dat tot op heden Nederland fors achterblijft qua titelaanbod. De Nintendo 16bitter, de Super Famicom, zal zeker niet voor eind 1991 en misschien pas in 1992 naar Europa komen.

Atari doet weer volop mee aan de race met de Lynx *(zie Hoog Spel Nov. 1990 Red)* wat een concurrent voor de Gameboy moet worden. Het gerucht dat er spelcomputer gebaseerd op de Atari ST zou komen is onlangs definitief uit de wereld geholpen.

Commodore heeft zojuist de C64GS uitgebracht, een op de C64 gebaseerde spelcomputer. Ook deze computer werkt met cartridges welke volledig uitwisselbaar zijn met de oude C64. De C64GS kost ƒ 299,00, waarvoor men de C64GS krijgt, een joystick en een megacartridge met daarop vier spellen: *'Klax'* (Domark), *'Flimbo's Quest'* (System 3), *'Fiendish Freddy'* (Mindscape) en het oude, doch zeer goede *'International Soccer'* (Commodore). Andere software huizen hebben al megacartridges aangekondigd. De meeste cartridges zullen meer dan één spel bevatten, zoals de *'Power Play'* cartridge met *'MicroProse Soccer'*, *'Rick Dangerous'* en *'Stunt Car Racer'*. Ook spellen als *'Robocop 2'* en *'Shadow of the Beast'* zullen uitsluitend op ROM uitkomen.

De nieuwe spelcomputer van Amstrad, de GX4000 zal in Nederland zeker niet op de markt gebracht worden. De GX4000 is in Engeland, Frankrijk en Spanje geïntroduceerd met een prijs van ongeveer ƒ 350,00

Wanneer de prijs van de Atari Lynx omlaag komt kan dit nog een geduchte concurrent worden voor ondermeer de Gameboy. Grootste verschil is dat de Gameboy een groen LCD scherm heeft, terwijl de Lynx een groot palet aan kleuren kent. Daartegenover staat dat zeker in Amerika het aanbod aan titels vele malen groter is voor de Gameboy dan voor de Lynx. Gelukkig voor Lynx bezitters zal nog voor 1991 een fors aantal titels verschijnen, waaronder *'Xenophobe'*, *'Klax'* en *'Rampage'*.

Recent bereikte ons een gerucht dat er uit Korea een MSX spelcomputer in Nederland op de markt zou komen. Gezien het feit dat er in Europa nauwelijks meer software gemaakt wordt voor MSX en de Japanse software vaak onbruikbaar is, lijkt ons dat een snood plan.

VERWARRING

Maar de verwarring zal nog groter worden, zijn wij bang. Zo heeft ook de Japanse elektronika gigant NEC een spelcomputer, de PC Engine of TurboGrafX-16. Deze spelcomputer is een combinatie van 8 en 16bit technologie en bezit zeer goede graphics en een perfecte geluidskwaliteit. Daarbij is de TurboGrafX-16 de eerste spelcomputer waarvoor ook een CD-ROM drive en CD-ROM software beschikbaar zijn. NEC heeft op de afgelopen Consumer Electronics Show in Juni 1990 in Chicago de TurboGrafX-16 Portable gepresenteerd. Deze



draagbare spelcomputer, qua afmetingen even groot als de Game Boy, is gelijk aan de standaard TurboGrafX waardoor de insteekkaarten uitgewisseld kunnen worden. Dat betekent dat in tegenstelling tot de Game Boy geen aparte software ontwikkeld hoeft te worden.

Uniek bovendien is dat voor zo'n 150 gulden extra een tuner gekocht kan worden, waardoor deze portable een draagbare TV wordt. Een korte speltest met deze portable deed ons versteld staan van de grafische kwaliteit. Het LCD scherm van de TurboGrafX heeft 312x238 pixels en is ongekend scherp.

De NEC spelcomputers moeten het echter met beduidend minder goede software doen dan de Nintendo of Sega computers, alhoewel de CD-ROM software zeer goed is. Er bestaat geen enkele indicatie dat NEC deze computers in Europa zal introduceren.

LAATSTE NIEUWS

De nieuwste ontwikkelingen zijn ondermeer de Neo Geo spelcomputer, de Sega Game Gear en de Powarcade. Voor de Powarcade, een arcade machine voor thuis, verwijzen wij naar Hoog Spel 1.
De Neo Geo is een product van SNK, een van de grotere Japanse fabrikanten van hallen machines. Het Neo Geo Multi Video System wordt aan hallen geleverd en kan als een soort jukebox maximaal zes cartridges bevatten. De versie voor de huiskamer is hieraan identiek maar kan slechts één cartridge bevatten. Ware arcadehal kwaliteit derhalve. Uniek is bovendien de Ram-kaart. Spelend op de Neo Geo of de hallenversie kan de score en positie in het spel op de Ram-kaart gezet worden waarna in een andere hal, thuis of bij een vriend die ook een Neo Geo heeft, verder gespeeld kan worden. Aan dit fraais hangt echter een fors prijskaartje. De Neo Geo computer kost ongeveer 1400 gulden terwijl de cartridges bij 600 gulden



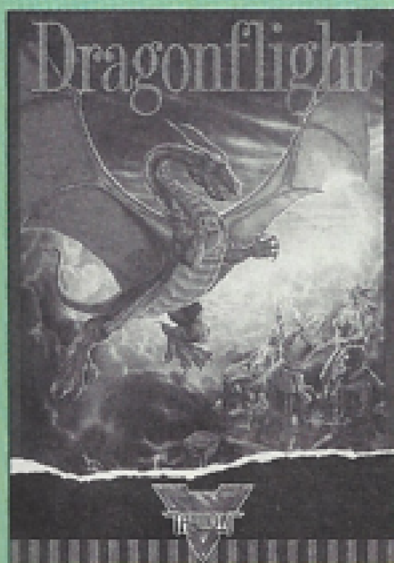
beginnen.
Op zes oktober heeft Sega in Japan de Game Gear geïntroduceerd. Deze draagbare spelcomputer kan evenals de NEC portable tot een TV omgebouwd worden. Het LCD kleurenscherm is qua afmetingen iets kleiner dan dat van de Lynx. Het apparaat is zeer fraai vormgegeven en kost ongeveer ƒ 250 in Japan. Net als bij de Lynx en de Game Boy kunnen meerdere Game Gear's gekoppeld worden. De prijs van de spellen ligt (omgerekend) rond de 50 gulden.
Wat is wijsheid?

Harry d'Emme

ROLE PLAYING UIT DUITSLAND

DRAGONFLIGHT

Vroeger waren er nog draken, in de dagen van weleer toen de oogsten overvloedig waren en rust heerste in het land. Wat precies fout ging is onbekend, maar de draken verdwenen en de Dragon's Vale, het broedgebied der draken kan niet langer door mensen betreden worden. Zij die nog terugkwamen uit de Vale spraken van een eenhoorn en de Schaduwridder. Heden ten dage denkt men dat alle draken verdwenen - of erger nog - dood zijn.



Vier helden gaan op zoek naar de oude magie om uit te vinden wat er gebeurd is met de draken. Op hun tocht vinden Bladus, Rinakles, Dobranus en Andariel vele obstakels. Steden en dorpen dienen bezocht te worden om uit de opmerkingen van de inwoners aanwijzingen te halen om de tocht voort te kunnen zetten.
Ook zal menigmaal strijd geleverd moeten worden in de actie scènes. Vooral in de dungeons zal het zwaard regelmatig getrokken dienen te worden.

MUISBESTUURD

'Dragonflight' is redelijk eenvoudig te bedienen. Met de muis geeft men aan welke richting de avonturiers op moeten lopen. Daarna kan uit een submenu verschillende acties gekozen worden: praten met anderen, voorwerpen weggeven, iets laten zien etcetera.
De muispijl gaat altijd naar dat deel van het beeldscherm waar een actie gekozen kan worden.

Gelukkig hoeft niet de hele tocht te voet afgelegd te worden, een boot kan gehuurd worden om de oceaan over te steken.
Hierbij dient wel gezorgd te worden dat de bemanning te eten heeft. Is dat niet het geval dan zullen de zeelieden muiten en komt het avontuur snel ten einde.

Zonder het rammelende introductie verhaal (38 pagina's!) doorgelezen te hebben kan men dit spel niet spelen. Na wat moeizaam gelaad op mijn ST en een korte introductie begint het avontuur. De graphics van *'Dragonflight'* zijn goed, totdat u de held laat bewegen. U ziet de held altijd in vooraanzicht dus wanneer hij naar links moet, schuift hij zonder zijn benen te bewegen die kant uit.Toch doorgezet en geprobeerd wat uit dit avontuur te halen. Na veel proberen bleef de ervaring beperkt tot pure verveling; het spel is langdradig, vervelend en kan mij totaal niet boeien. Ook de actie scènes, welke aanvankelijk een wakker schuddende episode waren, begonnen al snel te vervelen.

Van Thalion's *'Seven Gates of Jambala'* heb ik genoten, *'Dragonflight'* kan beter maar zo snel mogelijk vergeten worden. En wie dit soort avonturen boeit, kan het geld beter besteden aan een van de Ultima avonturen. Dan weet je tenminste zeker dat je de eerste zes maanden niet aan slapen toekomt. Die tien manjaren, zouden ze die slapend doorgebracht hebben?

PRODUKT INFO

Fabrikant: Thalion
Leverbaar voor:
Amiga
Atari ST
C64
MS-DOS
RAM: 512K, VGA 640K
Ondersteunde videokaarten:
CGA/EGA/VGA/TANDY
Andere versies staan niet gepland.
Importeur: Onbekend

BATTLE CHESS II CHINESE CHESS

De exacte herkomst en ouderdom van het schaakspel is onbekend. Zeker is dat het schaken uit India stamt en diverse varianten kent. Eén van die varianten is het Chinese schaakspel.

DE GELE RIVIER

Het Chinese schaken ('Tsjow-hong-ki', oftewel 'Spel der krijgswetenschap') is vermoedelijk in de 7e eeuw ontstaan. Deze variant wordt wel aangeduid met de naam 'Sjang-ki': 'Strijd om de Gele Rivier'. De enige overeenkomst tussen Chinees schaak en de variant die Karpov en Kasparov spelen is het aantal stukken waarover men beschikt.

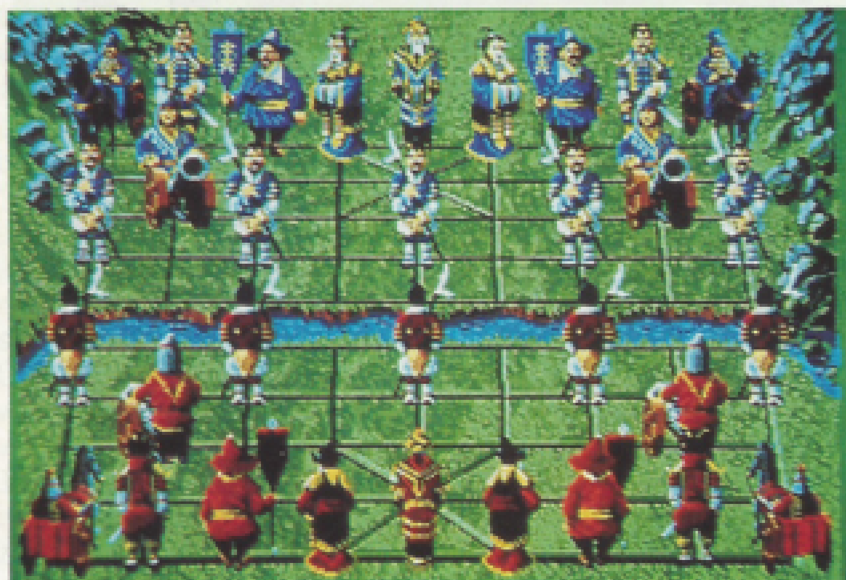
Het speelbord wordt in tweeën gedeeld door de Gele rivier. De stukken bewegen over de 10 horizontale en 9 verticale lijnen. Elke speler heeft de beschikking over een leger bestaande uit één koning, twee mandarijnen, twee ministers, twee ridders, twee kanonnen, twee ruiters en vijf pionnen.

Een aantal stukken bewegen hetzelfde als bij normaal schaken. De ridder beweegt hetzelfde als een paard en een ruiter beweegt als een toren. De rest van de stukken volgen afwijkende regels. De keizer mag alleen horizontaal of verticaal worden bewogen, doch hij mag zijn paleis niet verlaten. Een kanon kan alleen over een ander stuk heen de vijand onder vuur nemen. Het is duidelijk, we hebben hier met een heel aparte variant te maken.

OPTIES

Zoals de titel al verraadt, is dit een opvolger van het eerder uitgebrachte spel *'Battle Chess'*. *'Battle Chess'* is een "normaal" schaakspel dat nogal wat opzien baarde door het feit dat stukken niet gewoon werden geslagen, doch pas na een geanimeerde scène van het bord verdwenen. Ook bij *'Battle Chess II'* vormen deze animaties een belangrijk onderdeel van het spel.
Desgewenst kan men de drie-dimensionale weergave vervangen door een bovenaanzicht van het bord. Men kan dan niet langer genieten van de fraaie graphics, maar men kan zich wel volledig concentreren op de tactische beslissingen.
Andere mogelijkheden die het spel biedt zijn bijvoorbeeld de instelling van de speelsterkte van de computertegenstander, het vragen van advies voor de volgende zet, het terugnemen van een slechte zet en het zelf opzetten van een stelling.
Uiteraard kan men het spel desgewenst ook tegen een menselijke tegenstander spelen. Via een modem of een nul-modem kabel kunnen ook twee computers op elkaarworden aangesloten, zodat men ook tegen een verre vriend kan spelen.





PRODUKT INFO

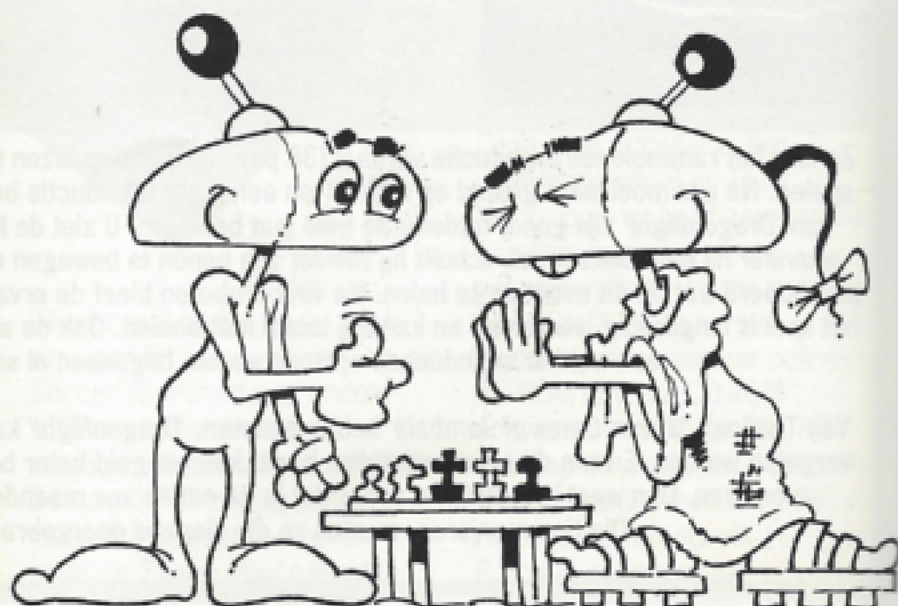
Fabrikant: Electronic Arts
Prijs:
Leverbaar voor: MS-DOS
Ondersteunde videokaarten: EGA, CGA, MCGA, VGA
Ondersteunde muziekkaarten: AdLib, Covox, Game Blaster

Amiga en Atari ST worden begin 1991 verwacht.
Importeur:

Normaliter kan ik aardig uit de voeten op een schaakbord en *'Battle Chess'* heb ik meermalen verslagen. *'BC2'* is echter een spel dat ik niet onder de knie kan krijgen. De regels zijn dermate afwijkend dat ik ieder keer weer in de val loop van traditionele schaakideeen op het spel los te laten. En dan gaat het goed fout. Qua graphics en muziek is alles pico bello in orde. Alleen moet ik maar eens een goede Chinese schaakmeester zien te vinden. Of blijven proberen.....

Laat ik maar met de deur in huis vallen. Mijn schaakniveau is niet hoog genoeg om een inhoudelijk oordeel over een schaakprogramma te durven geven. Indien ik echter als uitgangspunt hanteer dat een schaakprogramma dat 9 van de 10 partijen van me wint goed is, dan moet het eerste slechte schaakprogramma nog op de markt worden gebracht.

Het spel ziet er voortreffelijk uit, zeker in VGA. De animaties waarmee de stukken bewegen en elkaar slaan zijn uitermate humoristisch. Het is één van die spellen waarvan ik met genoegen de demo geheel heb bekeken voordat ik zelf aan het spel begon. Het duurt even voordat men zich de spelregels van Chinees schaken eigen heeftgemaakt. De bewegingsvrijheid van de stukken is beperkt. Zo mogen de ministers de rivier niet oversteken en mogen de koning en de mandarijnen hun paleis niet verlaten. Daar staat tegenover dat pionnen die de rivier zijn overgestoken ook opzij kunnen bewegen.
Zodra men de grondbeginselen door heeft, blijkt Chinees schaken een zeer boeiende variant te zijn.
***'Battle Chess 2'* is in mijn ogen een aanrader voor de schaakliefhebbers die bereid zijn wat tijd te steken in het leren van de spelregels van deze variant.**





ROGUE TROOPER

'Rogue Trooper' is één van de helden uit de strip '2000 AD'. Een strip die wekelijks door de uitgever "Fleetway Publications" in Groot Brittanië in een oplage van niet minder dan 100.000 stuks wordt verspreid.

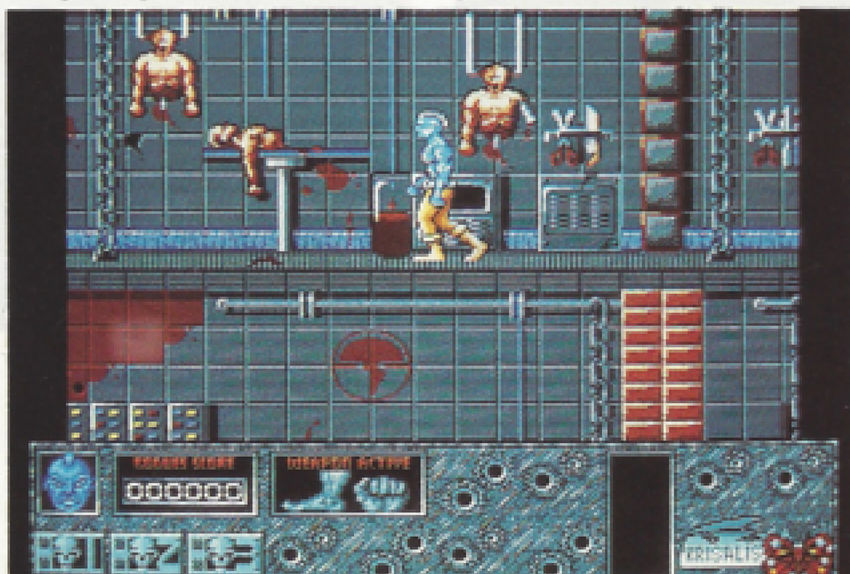
BURGEROORLOG

'Rogue Trooper' speelt zich af op Nu-Aarde, waar de Noordelijken en de Zuidelijken al tientallen jaren in oorlog zijn. Bio-chemische wapens hebben de atmosfeer intussen dermate vervuild dat menselijk leven onmogelijk is geworden.
De wetenschappers van de Zuidelijken hebben door middel van genetische manipulatie een vechtmachine ontwikkeld. Deze mechanische krijgers zijn immuun voor de giftige gassen. Een patrouille van deze androïden is verraden door hun eigen generaal. Slechts één van hen, de legendarische *'Rogue Trooper'*, weet uit de hinderlaag te ontsnappen. *'Rogue Trooper'* heeft zichzelf ten doel gesteld de verrader te vinden en te doden.

BIO-MICRO CHIPS

Op Nu-Aarde is de wetenschap zover dat men lichamen kan klonen. Aangezien veel tijd moet worden gestoken in het opleiden van de kloon-soldaten, zijn hun hersenen een kostbaar goed. Teneinde deze hersenen te redden nadat het bijbehorende lichaam vernietigd is, wordt elke soldaat uitgerust met een biologisch micro-circuit dat in staat is de hersenen van drie gesneuvelde makkers in leven te houden. Bij terugkeer in de basis kunnen de hersenen dan weer in een nieuw lichaam worden geïmplanteerd, dat zodoende onmiddellijk klaar is voor de strijd.

Tijdens zijn ontsnapping uit de hinderlaag is *'Rogue Trooper'* erin geslaagd de hersenen van drie kameraden, Gunnar, Bagman en Helm, in veiligheid te brengen. Niet veel later wordt *'Rogue Trooper'* gevangen genomen door de Noordelijken, de hersenen worden hem ontnomen voor verder onderzoek. *'Rogue Trooper'* moet nu eerst proberen de hersenen van Gunnar, Bagman en Helm op te sporen en te ontsnappen uit zijn gevangenis, waarna hij zijn speurtocht naar de verrader kan voortzetten.



EEN KLOON OP ZICH

'Rogue Trooper' telt vier niveaus, waarbij niveau één en vier doen denken aan het spel *'Impossible Mission'*. In verschillende - door liften verbonden - vertrekken moeten voorwerpen worden onderzocht, schakelaars omgezet en robots onschadelijk worden gemaakt. *'Rogue Trooper'* start ongewapend, maar gaandeweg kan hij wapens vinden. Hierdoor wordt het iets eenvoudiger de uitgang van het labyrint te bereiken. Bovendien kan *'Rogue Trooper'* de hulp inroepen van Gunnar, Bagman en Helm.
Niveaus twee en drie vertonen een meer dan oppervlakkige gelijkenis met de klassieker 'Space Harrier'. In deze niveaus vliegt *'Rogue Trooper'* rond in een gestolen ruimtevaartuig terwijl hij op de huid wordt gezeten door tegenstanders. Gedurende deze fase van het spel komt 'Rogue Trooper' regelmatig twee louche handelaren tegen. Dit duo, Bland en Brass, heeft een ruime sortering wapens en ruimteschepen te koop. Pas echter wel op want dit tweetal verkoopt alles wat winst oplevert, zonder zich tebekommeren of het geschikt is voor uw ruimtevaartuig. *(Zoals handelaars in computer hardware? Red.)*

Grafisch ziet dit spel er perfect uit, zowel op ST als Amiga. Daarbij speelt het lekker, waarbij mijn voorkeur uitgaat naar het *'Space Harrier'* gedeelte. De puzzels zijn niet al te moeilijk, zeker niet in het eerste niveau.

'Rogue Trooper' is een goed spel, met als enig minpuntje het gebrek aan originaliteit.

Helen Balens

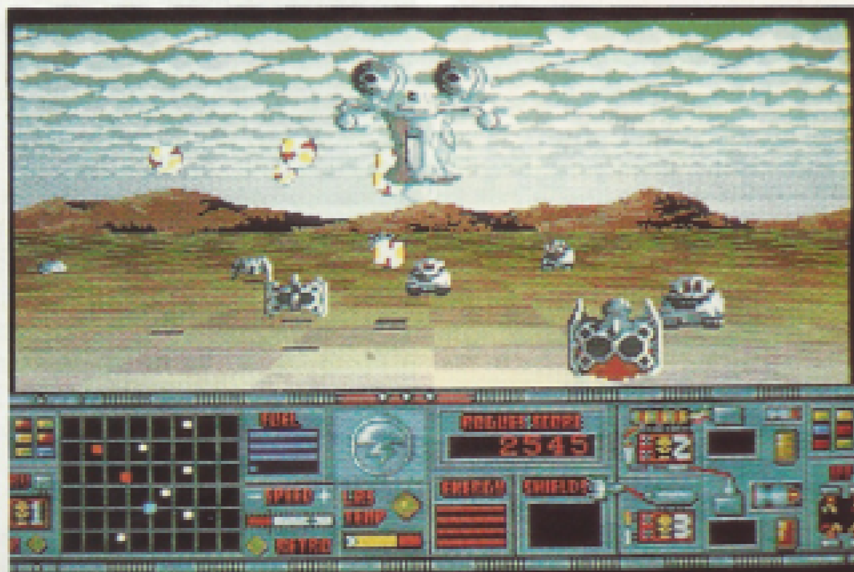
De combinatie van *'Impossible Mission'* en *'Space Harrier'* is weer eens wat anders. Van beide onderdelen heb ik genoten. Het *'IM'* gedeelte is moeilijk terwijl de tocht in de *'Harrier'* zenuwslopende actie met zich mee brengt.

'Rogue Trooper' is geen spel dat hoog scoort op het gebied van originaliteit. Niettemin is het een leuk spel dat net die moeilijkheidsgraad bezit om nog eens opnieuw te willen beginnen.

Mart Wills

PRODUKT INFO

Fabrikant: Krisalis
Leverbaar voor:
Amiga
Atari ST
Andere versies zijn niet gepland.
Importeur: Onbekend



Frisbee Voetbal

PROJECTYLE

Tussen alle voetbalspellen is het esoterische *'Projectyle'* aan de aandacht ontsnapt. *'Projectyle'* heeft gemeen met voetballen dat een bal gebruikt wordt en punten gescoord kunnen worden door deze bal in een doel te werken. Daar houdt de overeenkomst echter op.

HET VELD

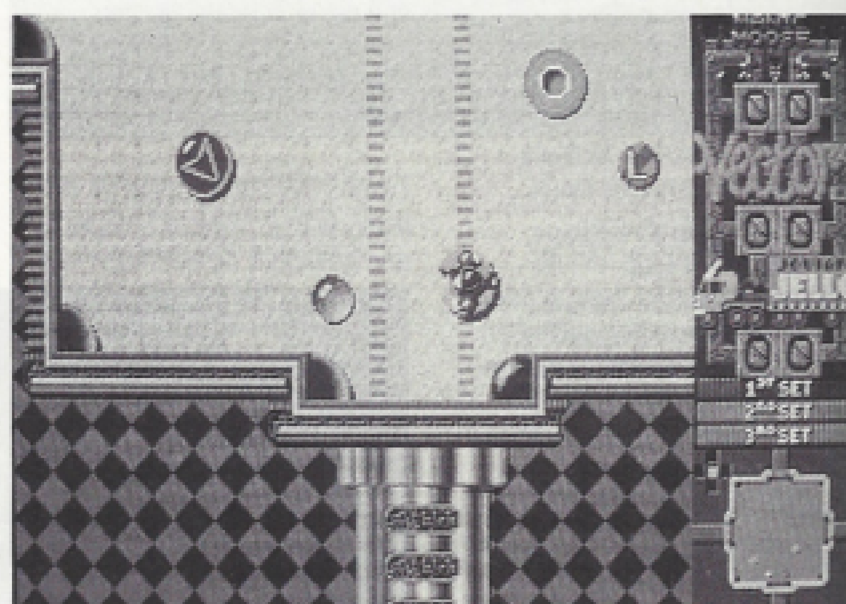
Het speelveld in *'Projectyle'* bestaat uit vijf, door tunnels verbonden vierkante velden, waarbij vier velden rondom een centraal veld gegroepeerd zijn. De buitenste velden zijn onderverdeeld in twee zogenaamde aanvallende zones, een verdedigende zone en een hectische zone. In *'Projectyle'* spelen drie stammen tegen elkaar, elke stam heeft een eigen thuisveld waarin het doel staat.
Het middenveld is gemeenschappelijk en heeft geen doel. Het vierde veld, het hectische veld, bevat drie doelen om het wat moeilijker te maken.
Aangezien altijd drie stammen

RAZENDSNELLE ACTIE

aan een wedstrijd deelnemen kan *'Projectyle'* door drie spelers tegelijkertijd gespeeld worden. Er is rekening gehouden met een eventuele parallel joystick adapter zoals deze door sommige leveranciers op de markt gebracht is.
Het is ook mogelijk tegen een of twee computerspelers te spelen, te allen tijde moeten drie spelers in het veld zijn.

FRISBEE

Evenals bij voetballen is het doel zoveel mogelijk punten te scoren. Het is mogelijk te promoveren naar een volgend niveau.
Ieder niveau kent bepaalde karakteristieken zoals ondermeer de gladheid van het veld en hoek waaronder de bal van de wanden terugkaatst.
Het is mogelijk zowel oefenrondes als een competitie (maximaal acht spelers) te spelen.



In *'Projectyle'* zit de speler op een wat groot uitgevallen frisbee en zeilt zo over het veld. De bal schieten is niet moeilijk, een droom voor een ieder die ooit moeite had om de bal bij te benen op het veld. Gewoon de vuurknop indrukken en u vliegt met razende vaart op de bal af. Het probleem zit in het bepalen waar de bal heen zal gaan.
Ook doelverdedigen in dit spel is een kunde die geleerd moet worden. Voordat dat goed gaat zullen vele goals in uw nadeel gescoord zijn.

OPTIES

'Projectyle' heeft veel te bieden. Zo kan gekozen worden uit acht verschillende 'frisballers' die elk specifieke eigenschappen hebben. Mocht u bepaalde spelers willen trainen dan kan dat; met behulp van "dosh" (poen in gewoon Nederlands) worden spelers opgepept het

LAAD & SAVE OPTIE

beter te doen. In *'Projectyle'* werkt deze methode altijd.
Net als bij normaal voetballen kunnen spelers geblesseerd raken, deze moeten dan tijd krijgen om te genezen.
Op dat moment kan besloten worden een nieuwe speler in te zetten, waarbij de coach een eventuele achterstand kan proberen tegen te gaan door een zeer agressieve speler op te stellen.

DE BAL SCHOPPEN IS IN IEDER GEVAL GEEN PROBLEEM

Nog nooit heb ik zo vaak verdwaasd zitten kijken als weer eens een doelpunt gescoord werd. Voordat in *'Projectyle'* het eerste doelpunt op het conto geschreven kan worden staan er heel wat zweetdruppeltjes op het voorhoofd - de toevalstreffers rekenen we even niet mee. Het lijkt dan aanvankelijk ook dat toeval een te grote rol speelt bij dit spel. Niets is minder waar wanneer je door krijgt welke tactieken mogelijk zijn.

Qua afwerking zijn zowel de Atari ST als Amiga versie subliem. Het scrollen op de ST met name - toch altijd al een stiefkindje - slaat alles wat ik tot nog toe gezien heb, zeker het ene veld waarin parallax scrollen bewonderd kan worden. Ook de Amiga versie is goed uitgewerkt wat graphics en geluid/muziek betreft. In zowel de ST als de Amiga versie kan uit acht verschillende soundtracks gekozen worden waarbij soms het *"Bomb the Bass"* uit *'Xenon 2'* net niet geëvenaard wordt.

De bewegingen zijn grandioos, de manier waarop de frisbee kantelt wanneer bewogen wordt is gewoon perfect! De actie is snel en genadeloos en het vergt forse oefening voordat dit spel goed gespeeld kan worden. De kritiek van sommige voetbalfanatici zal zijn dat de speler niet genoeg controle over het geheel heeft en de geluksfactor té groot is. Dat betwist ik echter. Maar het heeft me wel vele uren gekost voordat ik zover was dat ik het kon betwisten.

***'Projectyle'* is een weergaloos spel dat jammerlijk ondergegaan is in de Wereldkampioenschappen hype.**

Frans van Lunteren

PRODUKT INFO

Fabrikant: Electronic Arts
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00
Atari ST ƒ 99,00
Een 8 bit versie wordt niet verwacht, over een eventuele MS-DOS versie konden we geen zekerheid verkrijgen.
Importeur: Homesoft

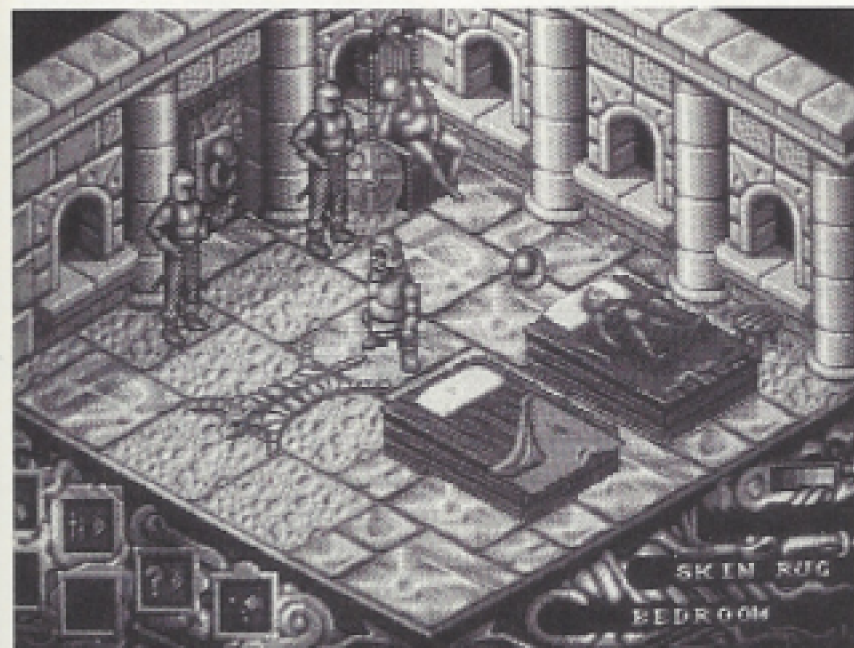
CADAVER

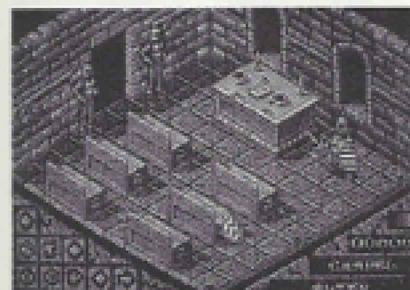
Een somber kasteel in een zompig moeras; dat is de locatie van het nieuwste spel van de Bitmap Brothers. Eens was dit het glorieuze verblijf van de Wulf dynastie, genadige heersers over het rijk.

Heden ten dage staat het kasteel er wat vervallen bij; sinds het bewoond wordt door de necromancer - een soort magiër dat over het algemeen niet al te beste bedoelingen heeft - Dianos wordt weinig aan onderhoud gedaan.

GEEN ROEM EN GLORIE

De dwerg Karadoc, avonturier van beroep, heeft geen beste tijd achter de rug. Het leven zit behoorlijk tegen, hij zit op zwart zaad.
Totdat hij in een vreemd land tegen een inboorling oploopt die hem wijst op Kasteel Wulf waar rijkdommen voor het oprapen zouden liggen. Maar ook waarschuwt hij Karadoc voor de gevaren van het kasteel en verhaalt van de mysterieuze verdwijningen, de rare geluiden en vreemde creaturen welke waargenomen werden. Behalve de naam, wil hij over Dianos niets kwijt, bang als hij is voor het boze oog.





Karadoc besluit een roeibootje te stelen en naar het kasteel te varen. Uiteindelijk, zo redeneert hij, spookverhalen zijn nonsens en zijn financiële situatie verdient beslist verbetering.

WULF

Eenmaal het kasteel betreden ontdekt Karadoc dat Wulf niet bepaald een veilige plek is. Kamer na kamer doorzoekend loopt hij de meest vreemde - en gevaarlijke - wezens tegen het lijf. Gelukkig echter staat daar wel wat beloning tegenover, waardevolle voorwerpen liggen voor het grijpen.

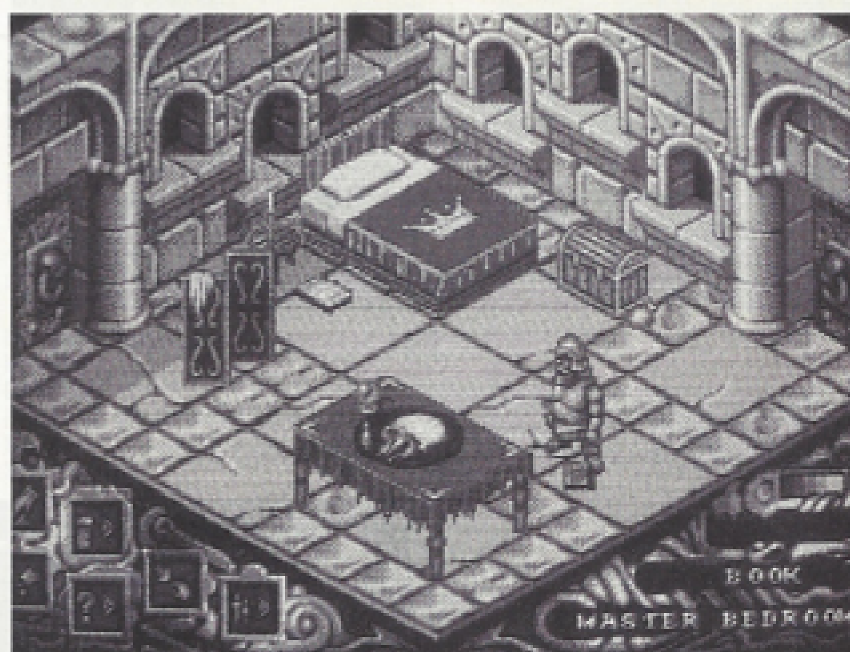
'Cadaver' is een 3D isometrisch arcade adventure en speelt zich af in het gigantische kasteel Wulf. Het kasteel bestaat uit vijf delen, waarbij ieder deel 50 tot 150 kamers bevat.

In het eerste deel wordt de avonturier bekend gemaakt met de diverse mogelijkheden.
De puzzels zijn aanvankelijk niet al te moeilijk, het kost niet veel concentratie om uit te vinden dat een muur met een pikhouweel bewerkt dient te worden.
Al snel echter worden de puzzels behoorlijk moeilijk. De nodige hulpmiddelen staan ter beschikking.
Men kan diverse voorwerpen meenemen en later in het spel gebruiken, ook kunnen magische spreuken van tijd tot tijd toegepast worden. Deze zijn echter beperkt voorradig dus het is oppassen geblazen.

Overal liggen voorwerpen zoals boeken en manuscripten. Het is raadzaam deze te bestuderen, menig hint en tip kan hierin gevonden worden. Het spel is te overleven zonder gebruik van deze tips maar het is niet eenvoudig.

'Cadaver' moet gezien en gespeeld worden om de perfectie van dit spel te kunnen onderkennen. Het spel bevat een diepte die het tot een ware uitdaging maakt.
De graphics dragen een belangrijk steentje bij, evenals de geluiden (spaarzaam maar uiterst effectief). Dit is een adventure waar de liefhebber de winter mee doorkomt.

Peter Nouzo



PRODUKT INFO

Fabrikant: Image Works
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00
Atari ST ƒ 99,00
Importeur: HomeSoft

Met *'Cadaver'* komen de Bitmap Brothers, beroemd door spellen als *'Speedball'* en *'Xenon 2'* met een voor hun doen totaal nieuw spel.

Zonder twijfel is dit het beste spel tot nog toe van de Bros. Toen ik eenmaal door had hoe ik voorwerpen moest oppakken en gebruiken, bleek besturing van de dwerg uitermate simpel.

Dat kan van de puzzels in dit arcade adventure echter niet gezegd worden.Het eerste level, in de catacomben van het kasteel, valt het nog wel mee maar toen ik eenmaal het kasteel betreden had - na uiteraard de groene draak aan het eind van het eerste level een kopje kleiner gemaakt te hebben - liep ik al snel krakend vast. En daar zit ik nog steeds.

Grafisch en qua geluid is *'Cadaver'* zeker op de Amiga onvoorstelbaar mooi. Ook de mogelijkheden van de Atari ST worden volledig benut. De graphics zijn zeer gedetailleerd en geven het spel een grandioze atmosfeer. Je waantje waarlijk omringd door monsters in dat roevige kasteel.

***'Cadaver'* bevat zeer veel locaties en het spel zal veel tijd vergen. Gelukkig is een save-optie aanwezig. Dit adventure is zeer moeilijk en menig beginnend avonturier(ster) zal er zijn/haar tanden op stuk bijten. Ook voor de gevorderde avonturier(ster) is dit spel een forse kluif. Ondanks dat: absolute aanrader!**

Karin de Graaff

Dat we in staat zijn 'Ishido' te spelen is voornamelijk te danken aan een eenzame Taoïstische monnik.

Een mysterieus denkspel

ISHIDO, THE WAY OF THE STONES

STUKJE GESCHIEDENIS

In 1961 werd tijdens een opgraving in Noord Engeland een stenen bord aangetroffen. Onderzoek via de koolstofmethode wees uit dat het bord uit de Brons-tijd stamde. In het bord was een patroon van 8 bij 12 vakken aangebracht. Vlak bij de vindplaats van dit bord trof men een aantal stenen aan waarin runen waren gekerfd.

DE WERELD ROND

Deze vondst kreeg een onverwacht vervolg toen in een sarcofaag van een obscure Egyptische farao een soortgelijk bord werd gevonden. Weer een paar maanden later vonden archeologen een bord in de nog niet eerder onderzochte ruïnes van een Hopi dorp in Nieuw Mexico. In de jaren '60 was reeds een aantal stenen borden gevonden in de Israëlische woestijn, in de hoogvlakten van Nepal en in een afgelegen streek van Japan.

Historici en archeologen konden geen verklaring vinden voor deze borden en de bijbehorende stenen.

Na lang studeren in oude geschriften ontdekte men dat in de verschillende beschavingen een filosofie ontstaan was, gebaseerd op de "regel van vier".
Mysterieus werd het pas toen bleek dat de borden van de verschillende vindplaatsen uit andere tijdvakken stamden. De enige overeenkomst was dat de borden verschenen op het moment dat een beschaving tot volle bloei was gekomen.

Op een mistige lente-ochtend van 1989 kwam opeens een Taoïstische monnik uit de bergen in de Chinese provincie Han Shan. De monnik, Fei Mi-jai, droeg een stenen bord en 72 stenen waarin symbolen waren gekerfd. Ook had hij een oud geschrift bij zich waarin de legende van de stenen werd onthuld. Hieruit bleek dat de stenen in deze wereld zijn terechtgekomen als het vierde orakel. In de loop der tijden wierpen "experts" op het gebied van dit orakel zich op en monopoliseerden de stenen. Vandaar dat deze profetie eeuwenlang verloren was voor de mensheid. Na de onthullingen van Fei Mi-jai beschikken we weer over de kennis om de stenen te gebruiken en het vierde orakel te raadplegen.

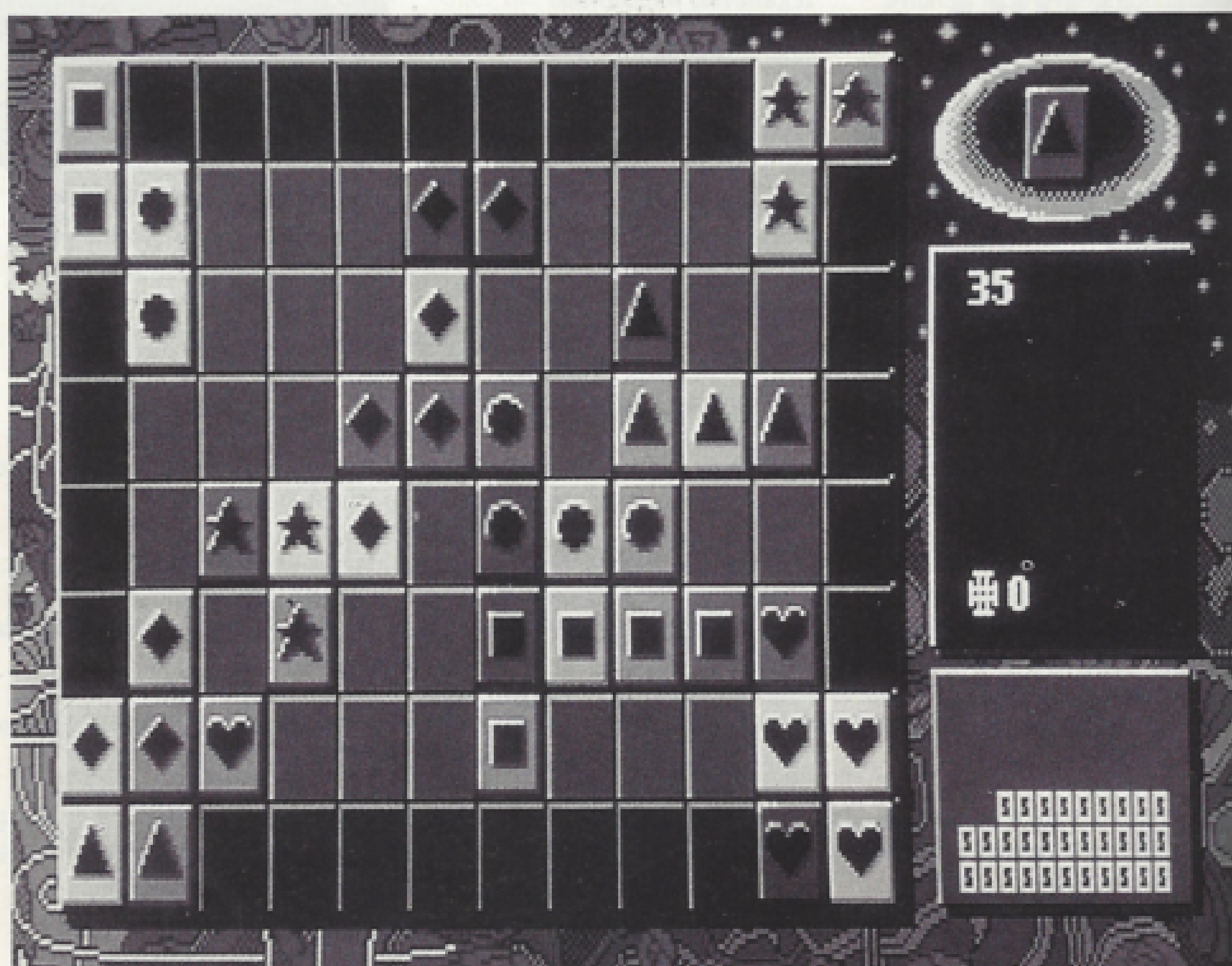
DE COMPUTERVERSIE

De *'Ishido'* set bevat stenen met zes symbolen in zes

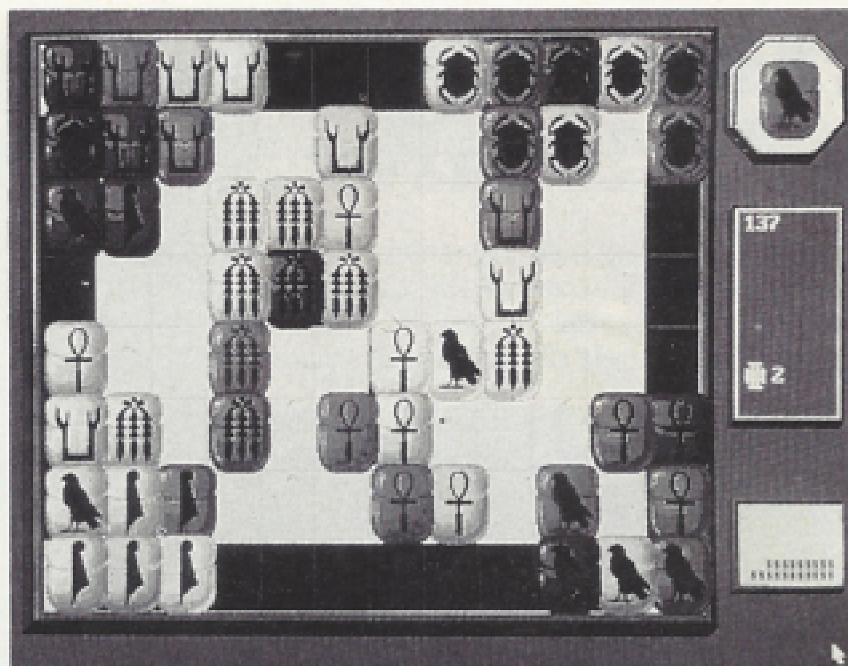
**Dit is nu weer eens zo'n spel waar ik slapeloze nachten van krijg. Heb je net Scrabble een beetje onder de knie, krijg je deze veredelde Domino variant voor je kiezen.
Maar waar Domino simpel is, kan *'Ishido'* niet anders omschreven worden dan hersenbrekend.**

**Wanneer enkele stenen op het bord liggen, gaat het nog wel. Zodra echter stenen moeten overeenkomen met twee, drie of zelfs vier omringende stenen wordt het moeilijk.
En dan heb je niets aan het feit dat overeenkomst in vorm, kleur en symbool mogelijk is.
Het blijft gewoon gruwelijk moeilijk. En dat is juist de uitdaging!**

Peter Nouzo



verschillende kleuren, hetgeen dus 36 varianten oplevert. Van elke variant bevat het spel 2 stenen voor het totaal van 72. Daarnaast kan gekozen worden uit een veelvoud van borden en stenen, elk komend uit verschillende beschavingen. De stenen moeten op het speelbord naast of onder elkaar worden geplaatst, waarbij of de kleur of het symbool met de aangrenzende steen moet overeenkomen. Het is ook mogelijk om gaandeweg stenen zo aan te leggen dat ze op 2, 3 of 4 stenen tegelijk aansluiten. Het aansluiten op vier andere stenen - een "four way"- is het hoogst bereikbare voor de speler. Wanneer dit lukt, beantwoordt het orakel een vraag die men bij het begin van het spel heeft ingetikt.
Het spel is afgelopen wanneer men geen stenen meer kan aansluiten of wanneeralle 72 stenen op het bord zijn gelegd. Het spreekt vanzelf dat het aanleggen van nieuwe stenen steeds moeilijker wordt naarmate het bord vol begint te raken.
'Ishido' kan op verschillende manieren worden gespeeld. Men kan het alleen spelen en proberen zoveel mogelijk van de 72 stenen op het bord van 96 vakjes te plaatsen. Ook kan men tegen iemand anders, de computer of de klok spelen, of met een ander samenwerken.



PRODUKT INFO

Fabrikant: Accolade
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00
MS-DOS ƒ 109,00
Videokaarten:
Herc/CGA/EGA/VGA
VGA uitsl. met 640 K en harddisk
Importeur: Homesoft

***'Ishido'* is geen simpel spel. Het valt niet mee om een behoorlijke score te halen. Toch is het typisch zo'n spel waarbij het moeilijk is het niet nog een keer te proberen.**
Het spel kent in de solo-optie geen tijdslimiet, dus men kan bij elke nieuwe steen zorgvuldig afwegen op welke plek men deze het beste kan plaatsen om zoveel mogelijk kansen open te houden. De tijdsdruk speelt echter wel een rol wanneer het spel tegen de computer of een menselijke tegenstander wordt gestreden.
Dankzij de verschillende manieren waarop *'Ishido'* kan worden gespeeld, denk ik dat het de liefhebbers van denkpuzzels lang zal blijven boeien.
Ook degenen met een artistieke inborst kunnen zich uitleven. Het spel bevat een aantal standaard patronen voor de stenen. Deze kunnen naar hartelust worden gewijzigd, terwijl het zelfs mogelijk is unieke patronen te creëren met behulp van het tekenprogramma *'Deluxe Paint'*.

Steven Groot

BADLANDS

'Badlands' is een goede titel voor een adventure, niets is echter minder waar in de nieuwste Tengen titel van Domark. *'Badlands'* is een race spel en wat voor een!

In feite het vervolg op de lang vervlogen mislukking *'Super Sprint'* is het doel zoveel mogelijk punten te scoren op acht verschillende race circuits. De weg wordt versperd door oude wrakken, bewegende barrières, instortende gebouwen en wanneer het even tegen zit krijgt u een complete electriciteitscentrale over u heen.



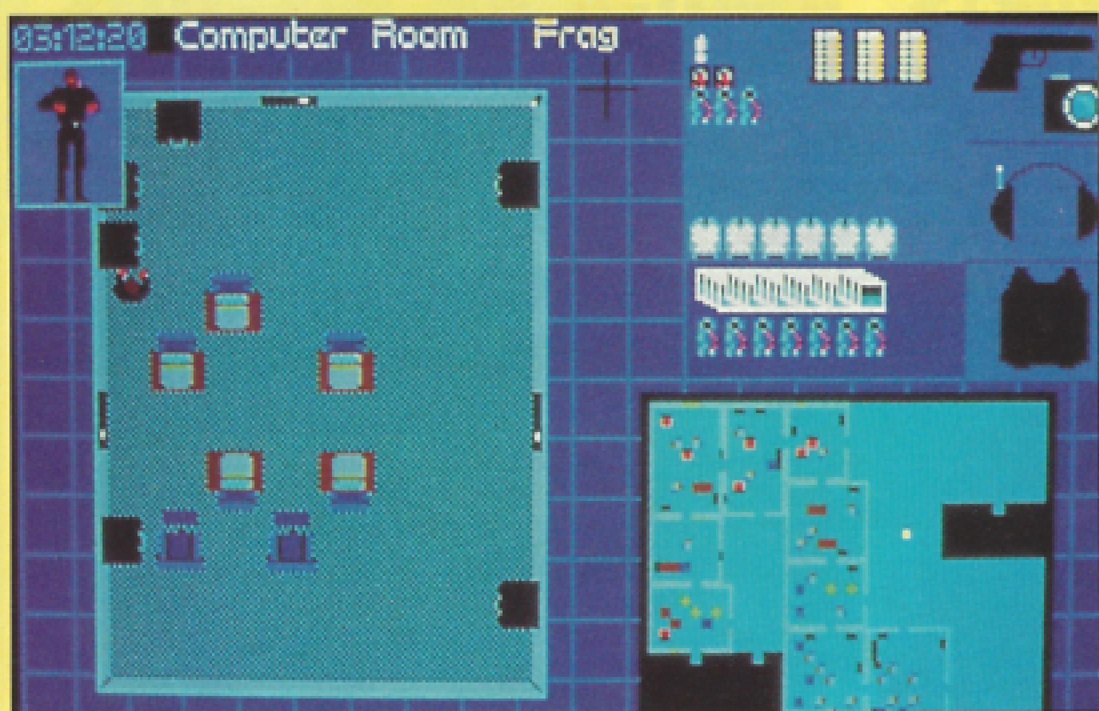
Ook de mededingers doen driftig mee aan de competitie om u uit de weg te ruimen. *'Badlands'* in de hallen is grandioos, wanneer de eerste indrukken juist zijn kunnen we ook thuis weer volop genieten.

Domark/Tengen
Amiga, Atari ST, C64 ROM, MS-DOS

COVERT ACTION

Een nieuw soort spel van de door Hoog Spel zeer gewaardeerde Sid (*'Silent Service'* en *'Railroad Tycoon'*) Meier.

U bent een geheim agent die de internationale misdaad, terrorisme en spionage uit de wereld moet zien te helpen. Een grote taak voor één man, maar wat voor een man!



Met behulp van de meest geavanceerde electronische technieken en in het bezit van een uitstekend stel hersenen moet u de snoodaards identificeren en voor het gerecht brengen.

U wordt een expert in het aftappen en ontcijferen van gecodeerde boodschappen. En mocht dat niet baten dan kunt u altijd nog met harde hand optreden. Uw taak brengt u naar alle uithoeken van de wereld: Europa, het Midden Oosten en Midden Amerika.

Waar het gevaar dreigt, snelt u toe.

MicroProse
MS-DOS

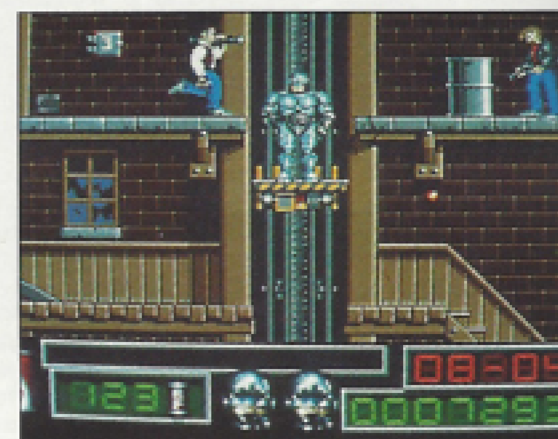
ROBOCOP 2

Dit is het spel waar zowat iedereen op zit te wachten. Het oorspronkelijke *'Robocop'* stond meer dan 50 weken in de software Top 40 in Engeland en Ocean hoopt dit met *'Robocop 2'* te overtreffen.



Gebaseerd op de film waarin de held niet alleen een identiteits-crisis ondergaat maar het ook nog eens in z'n eentje tegen de hele stad op moet nemen, is *'Robocop 2'* een uit acht levels bestaand actie spel geworden.

In vier scrollende 2D actie velden neemt onze held het op tegen agressieve drugsdealers en ander geassorteerd tuig om uiteindelijk tegenover zijn eventuele opvolger Robocop II te staan. Uiteraard is razendsnelle actie het parool in dit spel, gelukkig kunt u af en toe even bijkomen in wat rustigere onderdelen zoals schietoefeningen en puzzels.

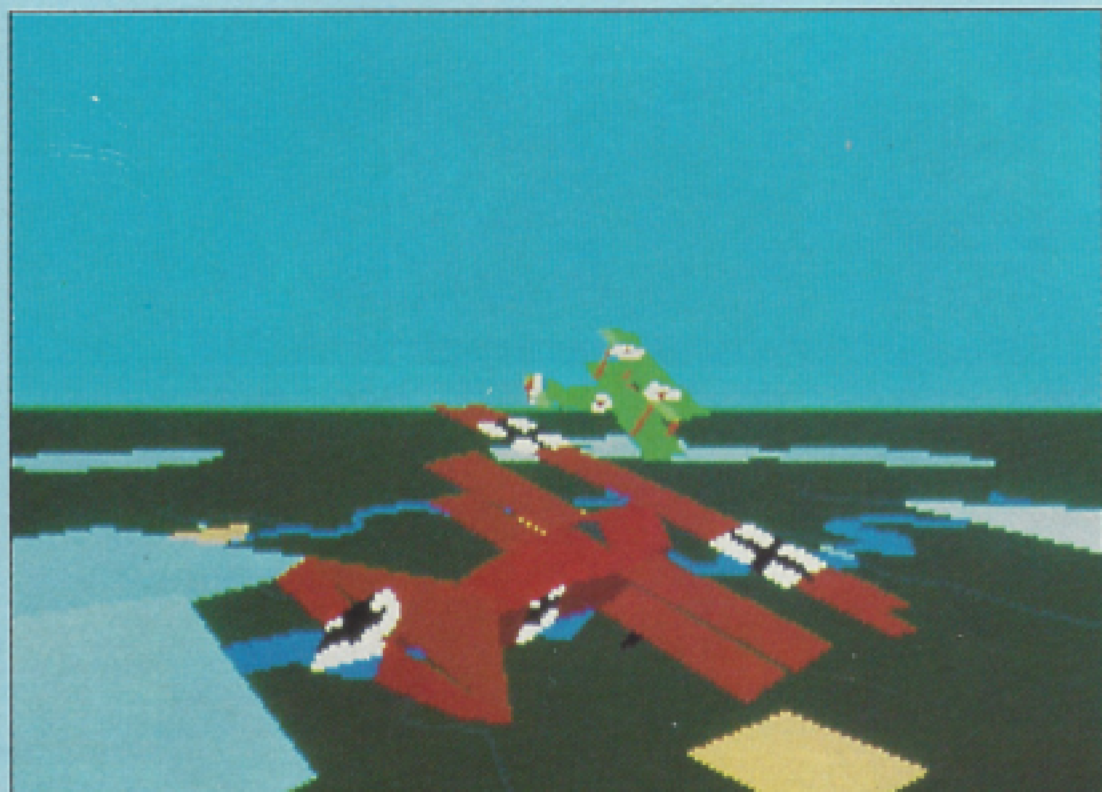


De Amiga screenshots welke hier afgebeeld zijn spreken voor zich. Daarnaast komt *'Robocop 2'* voor zowat elke andere (spel)computer uit. Herhaalt het succes zich?

Ocean
Amiga, Atari ST, C64 ROM
1991: Nintendo NES en Game Boy, Amstrad GX4000

KNIGHTS OF THE SKY

'Knights of the Sky' is de nieuwe historische vluchtsimulatie van MicroProse en speelt zich af tijdens W.O. I. *'Knights of the Sky'* gebruikt dezelfde technieken die *'F19 Stealthfighter'* tot een succes gemaakt hebben, waarbij de 3D graphics nog meer verbeterd zijn.



U kunt eenvoudige vluchten maken of het opnemen tegen de beste piloten die Duitsland in de lucht had: Oswald Boelcke, Max Immelman of zelfs Baron von Richthofen (The Red Baron!).

MicroProse
MS-DOS
Amiga, Atari ST eind 1991

MIG-29 FULCRUM

'Mig-29 Fulcrum' is de eerste vluchtsimulator van Domark. En wanneer het uiteindelijke spel waarmaakt wat de eerste beelden beloven is *'Mig 29'* een uitstekend spel.



'Mig 29' is evenals *'Stormovik'* van Electronic Arts gebaseerd op een Russisch vliegtuig. De *'Mig 29'* schijnt tot dingen in staat te zijn waar een piloot met angstzweet aan denkt. Gelukkig staan ook minder gevaarlijke missies op het menu. Zo moet u bijvoorbeeld vijandelijke jagers proberen terug te leiden naar hun eigen gebied zonder een Derde Wereldoorlog te laten ontbranden.
Het klinkt veelbelovend maar, zoals zo vaak, eerst zien!

Domark
Amiga, Atari ST, MS-DOS

TOYOTA CELICA GT4

Gremlin Graphics schijnt het dit jaar helemaal in de race sfeer te houden, misschien met de gedachte dat hoe meer wagens in de race des te groter de kans op een overwinning. Volgens sommigen is de Toyota Celica een van de mooiste wagens ooit ontworpen. Wij hebben daar onze twijfels over, maar we zijn bereid ons oordeel op te schorten totdat we deze wagen kunnen proefrijden op onze computers. We zullen dan kunnen rijden op diverse wegen, zowel overdag als 's nachts.



Waarschijnlijk zal de eerste testrit begin 1991 plaatsvinden.

Gremlin Graphics
Amiga, Atari ST

M.U.D.S.





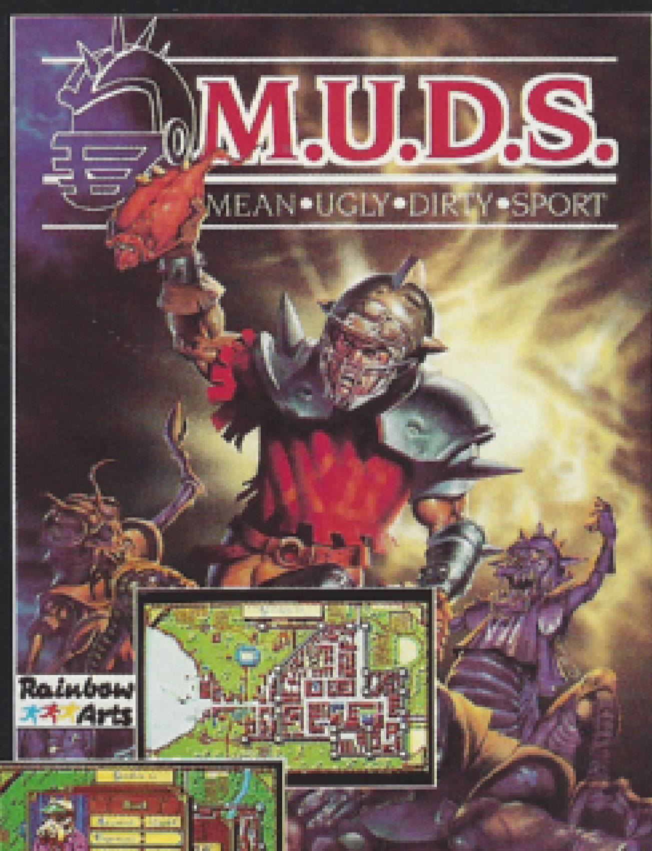
'M.U.D.S.' staat voor *'Mean Ugly Dirty Sports'* en is het nieuwste spel van het Duitse softwarehuis Rainbow Arts.

'M.U.D.S.' is een zeer gewelddadig sportspel waarin niet alleen gesport wordt maar de speler zijn team ook optimaal moet zien te vermaken. Daar hoort dus doorzakken in de kroeg bij om vervolgens met een houten kop de volgende dag het veld te betreden.

Indien u tegen dit soort stress opgewassen bent, is *'M.U.D.S.'* misschien dé keuze voor u. De wat voorzichtigeren onder ons wachten liever de recensie in Hoog Spel af.

Rainbow Arts
Amiga, Atari ST, MS-DOS

RAINBOW ARTS NIEUW IN NEDERLAND











M.U.D.S.

Ergens in tijd en ruimte bestaat de wereld GholD. Grootste sport is daar M.U.D.S., een zeer hardhandige teamsport met levende frisbees als bal. Hoogste doel van het spel voor de spelers is: OVERLEVEN!

* fantasy sportsimulatie
* coach uw team, kies de beste hotels om te overnachten en bezoek de kroeg; kortom, houdt uw spelers tevreden!
* in het actie deel moet u het opnemen tegen 16 teams uit 16 landen. Ieder team heeft de meest vreemde creaturen als spelers
* probeer de bal in het doel te krijgen; een probleem: ALLES mag!
* pas uw tactiek aan, koop de tegenstander om, ruil gewonde spelers in, begin tijdens het spel erop los te slaan... kortom, houdt uw spelers tevreden!

Voor: Amiga, Atari ST, MS-DOS

Rainbow Arts

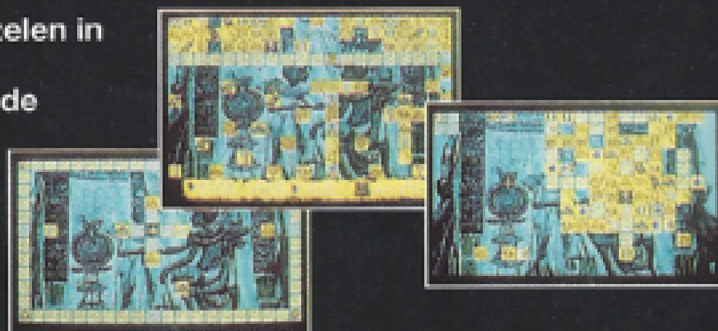


THE CURSE OF RA

Een strategisch puzzel-spel in het Oude Egypte. De God Ra heeft u veranderd in een scarabee en u moet uw weg uit een gigantisch labyrinth zien te puzzelen. Meer dan 100 verschillende niveau's in dit logica spel. Genoeg gepuzzeld? Probeer dan de arcade actie versie van dit spel eens!

* meer dan 150 niveau's
* zowel arcade actie als puzzelen in één spel!
* maak uw eigen velden met de ingebouwde editor
* speciale demo modus
* grandioze gedigitaliseerde Egyptische achtergronden

Voor: Amiga, Atari ST, C64, MS-DOS



LEGEND OF FAERGHAIL

De schaduw des doods valt over het vredige land. De elfen hebben hun ziel aan de Boze verkocht en plunderen het land. Zonder leger, zonder zelfs maar de wil om te vechten is de bevolking gedoemd.
Tot een held verschijnt: U! Bevrijdt Faerghail van 'n eeuwigdurende ellende en redt de geteisterde zielen van de elfen.

* 8 dungeons
* iedere dungeon heeft meer dan vier niveau's met elk meer dan 1000 lokaties
* neem het op tegen meer dan 80 uiterst intelligente tegenstanders
* grandioze graphics en geluid
* meer dan 140 magische spreuken
* 3 megabyte graphics
* 400K geluid

Voor: Amiga, Atari ST, MS-DOS

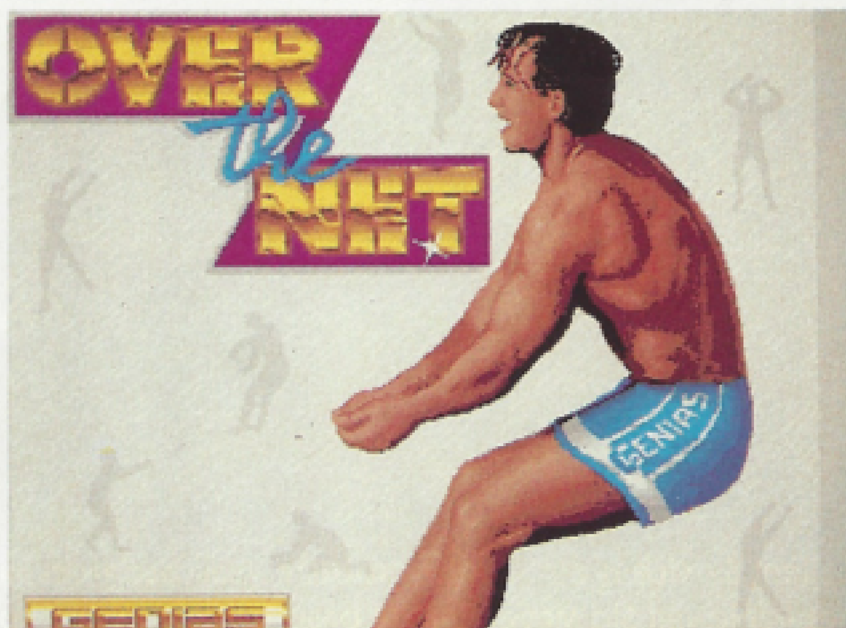
Distributie voor Nederland: HomeSoft, Kuppersweg 63, 2031EB Haarlem, tel. 023-311241, fax. 023-318488 Distributie voor Belgie: TSD, Kuppersweg 65, 2031EB Haarlem, tel. 023-319273, fax 023-310400

Bakken in 't zand en toch fit blijven

OVER THE NET

Vooral in Amerika is deze vorm van volleybal ("Beach-volley" zoals men daar zegt) zeer populair. Het spel wordt op het strand door twee teams van twee spelers gespeeld. Gezien het beperkte aantal spelers, leent deze volleybal-variant zich uitstekend voor een vertaling naar de computer.

In *'Over the net'* vindt de competitie op vijf verschillende locaties plaats. De wedstrijden kunnen op verschillende manieren worden gespeeld, men kan tegen de computer of tegen een menselijke tegenstander spelen. Indien men alleen speelt, bestuurt de computer zowel uw teamgenoot als de tegenpartij. Ook is het mogelijk het als team tegen de computer op te nemen. Via een speciale adapter is het zelfs mogelijk om het spel met vier spelers tegelijkertijd te spelen.





AMIGA

Overigens is ons in Nederland geen adres bekend waar een dergelijke adapter te koop is.

'Over the net' volgt de officiële regels die voorschrijven dat een speler de bal niet twee maal achter elkaar mag raken en dat de bal maximaal drie maal achtereen door hetzelfde team mag worden aangeraakt. Een wedstrijd kan 1, 3 of 5 sets duren. Normaal gesproken kan alleen de partij scoren die de service heeft veroverd. Er kan daarnaast voor een kortere wedstrijd worden gekozen door tevens een punt te laten toekennen voor het veroveren van de service. Tijdens het toernooi wordt per speler bijgehouden hoeveel punten deze heeft gescoord, hoeveel maal een smash van de tegenpartij werd geblokkeerd, maar ook hoeveel fouten de speler heeft gemaakt. Wanneer twee spelers in teamverband spelen kan bij een verloren wedstrijd dus in één oogopslag de schuldige worden aangewezen.

AMIGA

PRODUKT INFO

Fabrikant: Genias
Leverbaar voor: Amiga
Prijs: Onbekend
Versies voor de Atari ST, C64 en MS-DOS zouden bij het verschijnen van dit nummer verkrijgbaar moeten zijn.
Importeur: Onbekend

'Beach Volley' van Ocean was het eerste dat bij mij opkwam. En terecht, 'Over the Net' is dan weliswaar door anderen gedaan, er is zeer goed gekeken naar het Ocean spel. En vervolgens heeft men een vele malen beter spel gemaakt. Niet alleen qua graphics, scrollen en muziek is 'Over the Net' beter, ook de vele opties en extra's maken dit tot op dit moment het beste volleybal spel dat ik ken.
Ook al moet ik er dan halfnaakt voor op het strand staan. *(Figuurlijk gesproken, hoop ik? Red.)*

Mart Wills

'Over the net' is een spel van het Italiaanse softwarehuis Genias, dat hiermee opnieuw bewijst dat goede spelsoftware niet noodzakelijkerwijs uit Engeland hoeft te komen. Het spel is uiterst speelbaar en heeft de redactie al menig uurtje aangenaam bezig gehouden. De onderlinge competitie is overigens nog steeds fel.

De graphics zijn van goede kwaliteit, met tamelijk gedetailleerde "sprites" voor de spelers. Het programma maakt op de Amiga bovendien gebruik van "overscan", een speciale graphics modus waarbij het gehele beeldscherm wordt gebruikt.

De spelers reageren goed op de joystickbesturing, waardoor het spel prettig speelt. Alleen de juiste positie van de bal is in het begin wat lastig te bepalen. Dit komt doordat de schaduw niet groter wordt naarmate de bal dichter bij de grond komt. Maar hieraan was ik snel gewend.
Ook de geluidskwaliteit scoort ruim voldoende. Het geluid van de stuiterende bal gaat af en toe vergezeld van het gekreun van een speler en applaudiserend publiek.

Met *'Over the net'* kom ik de lange, koude winteravonden wel weer door, denkik.

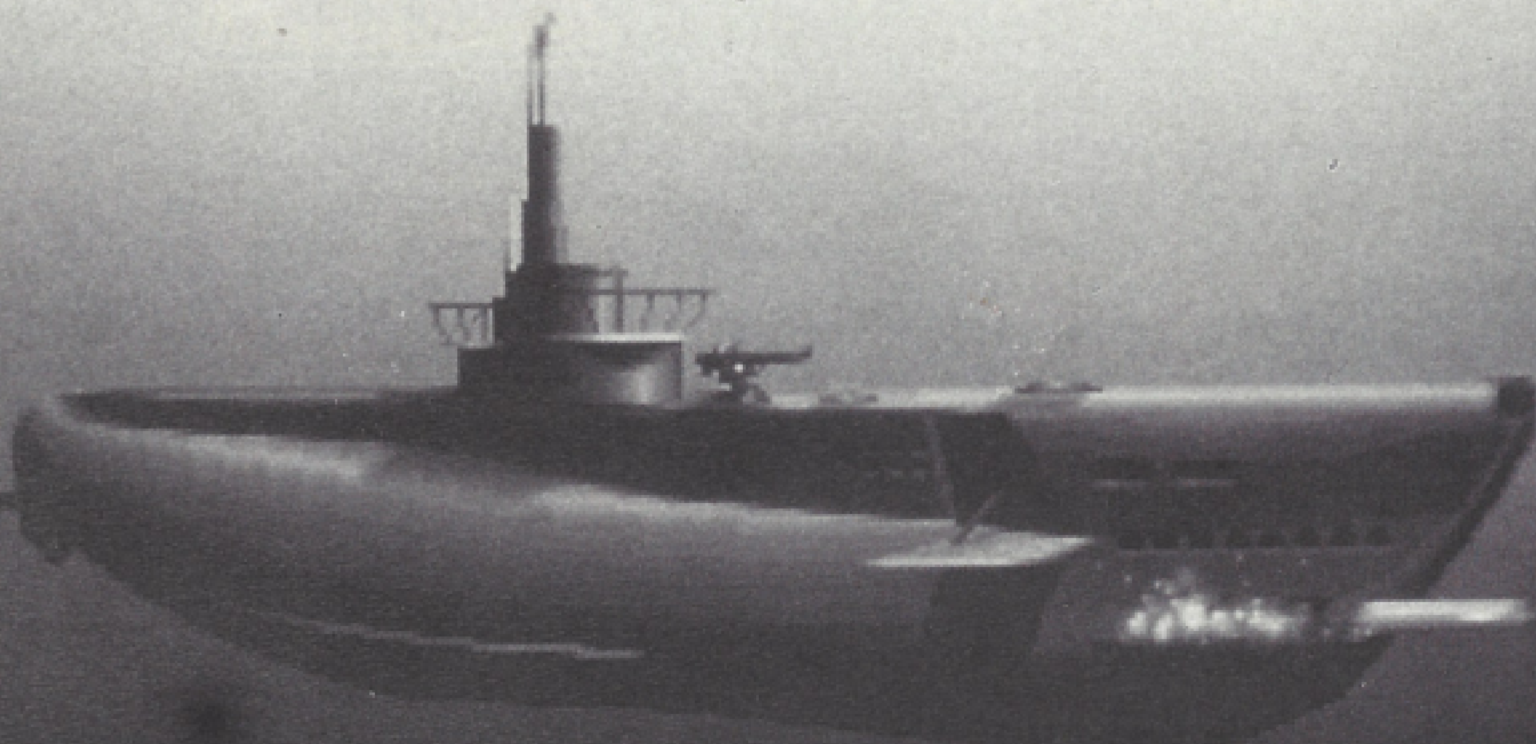
Karin de Graaff

AMIGA



Zand, zand, zand, zand....

SILENT SERVICE II



Het in 1985 uitgebrachte Silent Service is één van de grootste successen van MicroProse. Voor een groot deel is dit te danken aan het genie van Sid Meyer, die de basis legde voor het spel. Tot op heden wordt de C64 versie nog steeds verkocht en spelen velen dit spel met grote tevredenheid.

WAAROM II?

Bill Stealy, de eigenaar van MicroProse, vond dat *Silent Service* voor IBM verbeterd kon worden gezien de huidige technische mogelijkheden. *Silent Service* was uitsluitend voor CGA en maakte gebruik van de blieps van de ingebouwde MS-DOS luidspreker. Met EGA/VGA, de mogelijkheid tot digitaliseren van beeld en geluid en beschikbaarheid van muziekkaarten wilde Stealy een sterk verbeterde versie van *Silent Service* produceren. Bovendien kent het oorspronkelijke *Silent Service* twee zwakke punten: het is mogelijk op patrouille te gaan en slag te leveren maar het is niet mogelijk de complete oorlog door te spelen. Daarnaast zijn de tegenstanders beperkt tot konvooien en kleine oorlogsschepen. Dit moest te verbeteren zijn volgens Stealy.

Sid Meyer was druk bezig met *Railroad Tycoon* dus werd de taak in de handen van Roy Gibson en Arnold Hendrick (*Gunship, F-19, M1 Tank Platoon*) gelegd.
Zij stelden zich ten doel het oorspronkelijke spel danig te verbeteren zonder de wijze waarop gespeeld werd ingrijpend te veranderen.



In dat opzicht is *Silent Service* volgens elke kenner niet te evenaren noch te verbeteren, dus daar mocht niet aan gesleuteld worden.
Het gebied waarin rondgevaren wordt is aanzienlijk uitgebreid, maar meer opvallend is de variëteit aan tegenstanders en de grote keuze uit te besturen onderzeeërs. Iedere onderzeeër heeft zijn eigen kwaliteiten en deze zijn van invloed op het verloop van het spel, een wat ouder type dat meer vergt van de kapitein geeft een compleet andere simulatie dan een "ultra modern" (het is 1940) type.

HISTORISCH VERANTWOORD

Silent Service II is wat historische achtergrond betreft 100% in orde. Alle missies zijn gebaseerd op echte gebeurtenissen uit de Tweede Wereldoorlog. Zelfs de originele patrouilles en routes van de Japanse konvooien zijn erin verwerkt.
En wanneer de computer een random zeeslag genereert zal toch zoveel mogelijk de historische werkelijkheid - aan de hand van de aan het begin van de missie opgegeven startdatum - in het oog gehouden worden. En daarmee is *Silent Service II* de eerste duikboot simulatie waarin daadwerkelijke gebeurtenissen zoveel mogelijk correct opgenomen zijn.
Alle tegenstanders die op het scherm verschijnen worden weergegeven in gedigitaliseerde foto's. En dat was nog wel het moeilijkste van

DE DEFINITIEVE DUIKBOOTSIMULATIE

OPVOLGER VAN EEN BEROEMD PROGRAMMA

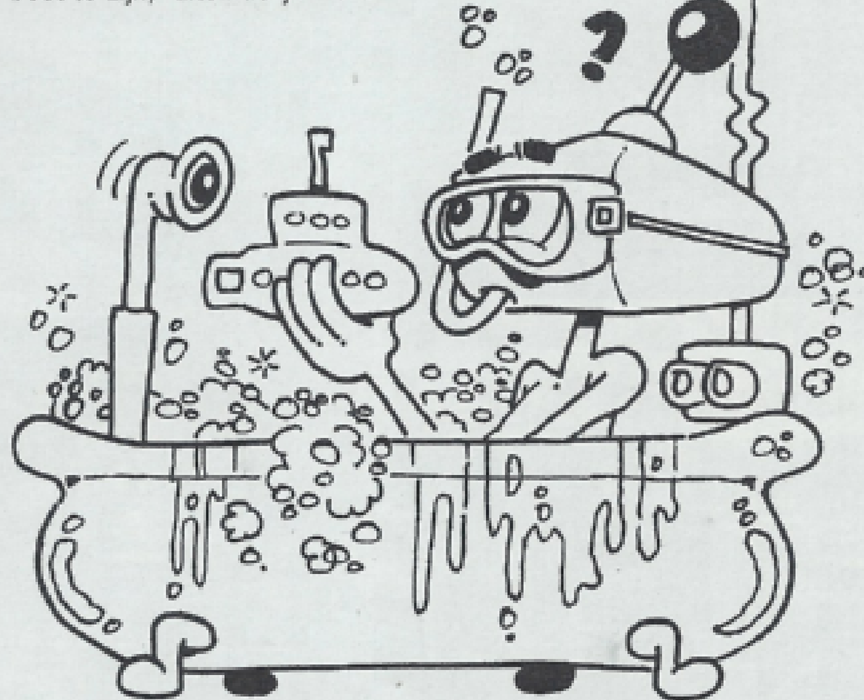
het hele project, vertelt Arnold Hendrick.
Tientallen archieven werden doorgeplozen voor zoveel mogelijk originele foto's van de Imperial Japanese Navy (IJN), de Japanse zeemacht. Zelfs de boeken die in de Tweede Wereldoorlog gebruikt werden om vijandelijke schepen te herkennen werden geraadpleegd. Ondanks alles werden geen goede foto'sgevonden.
Totdat men ene Don Montgomery tegen het lijf liep. Deze had als hobby ALLE schepen van de IJN als model na te bouwen op een schaal van 1:700. Besloten werd deze te fotograferen vanuit een periscoop optiek. En toen begonnen de problemen.
Toen de foto's eenmaal gedigitaliseerd waren bleken ze uiteindelijke resultaten niet al te best te zijn; uiteindelijk werd besloten de beelden pixel (beeldpunt) voor pixel te retoucheren, een karwei dat maanden in beslag nam.

Vervolgens werd met behulp van zeer geavanceerde logaritmes om draaiingen en bewegingen van de schepen te berekenen een resultaat bereikt dat niet onderdoet voor daadwerkelijk met een periscoop de schepen bekijken.

ALLE BEGIN...

Is moeilijk en dat begrijpt MicroProse uiteraard. Men hoeft niet onmiddellijk het 128 pagina's tellend handboek door te worstelen om aan de slag te kunnen.
In het eerste hoofdstuk wordt stap voor stap de bediening van de duikboot uitgelegd. Nadat duidelijk is hoe een en ander werkt kan een aantal missies aangegaan worden waarin men het vak onder de knie kan proberen te krijgen. Ook het patrouilleren kan eerst geoefend worden voordat men zich in de diepte waagt.

Met wat meer ervaring kan vervolgens aan de daadwerkelijke strijd begonnen worden. De simulatie kent een aantal moeilijkheidsgraden, variërend van eenvoudig tot pure waanzin. De zogenaamde 'Ultimate' variant stelt u voor vele problemen. De Japanners zijn zeer alert en zien u al van verre; bovendien is uw boot op



maandagmorgen gebouwd en heeft de nodige kwaaltjes. Deze variant is alleen voor zeer gevorderden.

Ook moet u aangeven op welke datum u uw missie wilt aanvangen. De computer zal uw missie daarna zoveel mogelijk in het historisch perspectief plaatsen.
Naast de missie moet u ook bepalen met welke onderzeeër u de simulatie wilt spelen. Een negental schepen staat tot uw beschikking, waaronder de oude S klasse, de Barracuda, de Gato of de Tench. Elk schip heeft voor en nadelen. De S klasse heeft overigens alleen maar nadelen.

Na de betrouwbaarheid van de torpedo's vastgesteld te hebben, bepaalt u uw thuisbasis en dat deel van de Stille Oceaan waar u heen wilt.

Silent Service II is zeer uitgebreid wat mogelijkheden betreft; ook de acties die ondernomen moeten worden zijn uitermate gevarieerd. Men hoeft gelukkig geen gevorderde te zijn om deze simulatie te spelen, beginners worden door het programma als het ware opgeleid.

ADMIRAAL?

Een ander aspect waarin *Silent Service II* van de oorspronkelijke simulatie verschilt is de mogelijkheid een complete loopbaan te doorlopen. Deze simulatie kan geruime tijd vergen en eindigt uitsluitend wanneer u ten onder gaat of Japan zich overgeeft.

Om dit deel van de simulatie tot een goed eind te brengen zult u heel wat moeten oefenen in de andere varianten. Totdat u alle basis taktieken zoals zigzaggen, onder dieptebommen doorduiken, vrachtschepen vlak onder water zonder periscoop naderen en dergelijke feilloos beheerst zal een loopbaan van extreem korte duur zijn.

PRODUKT INFO

Fabrikant: MicroProse
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 149,50
RAM: 512K; VGA: 640K
Videokaarten:
CGA/EGA/VGA/TANDY
Muziekkaarten:
AdLib/Roland
Beide diskformaten in de verpakking
Andere versies staan niet gepland
Importeur: Homesoft

Aanvankelijk had ik wat startproblemen. Mijn trouwe AT bleek toch niet alles te kunnen wat ik dacht en derhalve moest ik het zonder joystickbesturing en gedigitaliseerde spraak doen. Gelukkig hoefde ik de animaties niet uit te zetten. Het afvuren van de torpedo's of de dalende dieptebommen ziet er indrukwekkend uit. Met veel plezier heb ik *Silent Service 2* zitten spelen. Na wat aarzelende beginners opdrachten toch de stoute schoenen aangetrokken en me in het heetst van de strijd geworpen. Dat was dus snel beslist, de Japanners maakten korte metten met me en ik kreeg niet eens de kans af te druipen met de spreekwoordelijke staart tussen de benen. Borrelend ging ik ten onder.

De graphics, zeker op VGA maar ook EGA, zijn indrukwekkend. De schepen lijken echt te zijn en bewegingen zijn zeer vloeiend. De AdLib kaart wordt majestueus ondersteunt, waarbij ik steeds meer uitzie naar de eerste Roland MT32 die de redactie mag ontvangen. Hoe zal dat dan wel niet klinken?

Met *Silent Service II* heeft MicroProse weer eens bewezen de absolute heerser op simulatie gebied te zijn. En dan te bedenken, dat alles voor slechts 3/4 Mb hard disk ruimte!

Steven Groot

**Aangezien ik *'Silent Service'* al geruime tijd ken van de C64, was uitgebreid bestuderen van de handleiding van *'Silent Service II'* niet nodig. De bediening van het spel is nagenoeg hetzelfde gebleven.
Ten opzichte van *'Silent Service'* zijn de graphics sterk verbeterd, terwijl het geluid ook een facelift heeft ondergaan.
Nieuw is de mogelijkheid om tijdens de Tweede Wereldoorlog aan een carrière als kapitein te bouwen.
Behalve dat voegt *'Silent Service II'* echter weinig nieuws toe aan het oorspronkelijke spel.
Mocht u nog niet in het bezit zijn van 'Silent Service' en van goede simulaties houden, dan kan ik *'Silent Service II'* van harte aanbevelen.
Bezit u *'Silent Service'* echter wel, dan raad ik u aan 'Silent Service II' eerst eens te bekijken voor u het aanschaft.**

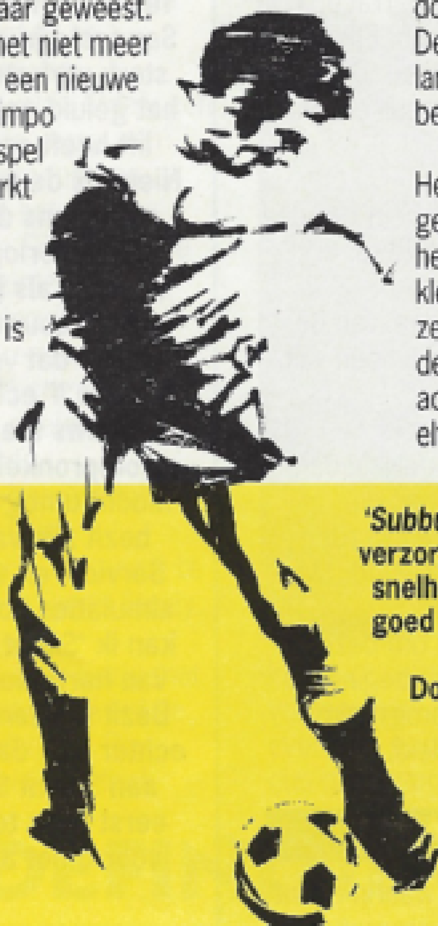
SUBBUTEO



Het bordspel is in Nederland een beetje in het vergeethoekje geraakt; Electronic Zoo maakte er een computerspel van.

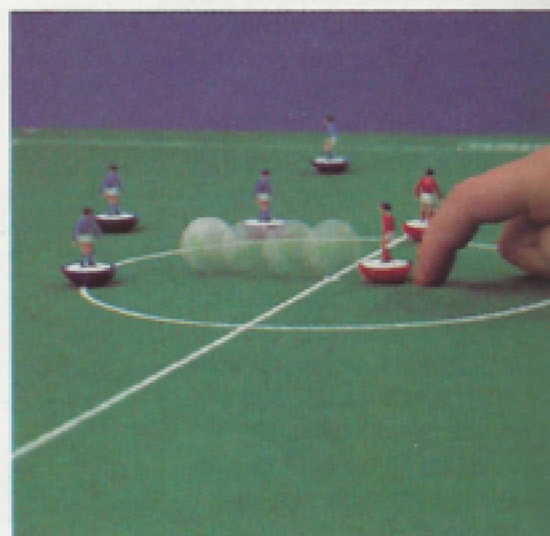
HET BORDSPEL

'Subbuteo' is in Nederland niet al te bekend. Hoewel, aangezien er in Nederland toch nog zo'n 200.000 exemplaren van zijn verkocht kunnen we misschien beter zeggen: "niet meer bekend". Het spel is hier van 1954 tot 1983 verkrijgbaar geweest.
Tot 1988 was het niet meer te koop, totdat een nieuwe importeur (Ahcimpo BV in Epe) het spel weer op de markt bracht.
Met name in Engeland, Italië en Griekenland is *'Subbuteo'* razend populair.



Een korte uitleg is misschien op zijn plaats. *'Subbuteo'* wordt gespeeld op een vilten ondergrond, elke speler heeft een eigen elftal. De tien veldspelers staan op een bolle, verzwaarde onderkant, zodat het poppetje niet kan omvallen; een duikelaartje derhalve. De spelers worden over het veld bewogen door ze met de vinger weg te schieten. De keepers worden door middel van een lange plastic strip in hun doelgebied bewogen.

Het spel is in de loop der tijden nogal geëvolueerd. Zo bevatte de eerste versie van het spel geen speelveld, maar een kleermakerskrijtje en een handleiding om zelf een speelveld te tekenen op een oude deken. Intussen is een zeer groot aantal accessoires voor het spel te koop, zoals elftallen in verschillende clubkleuren, scheidsrechters, dug-outs, tribunes, publiek en zelfs politie-agenten. Het grote *'Subbuteo'* stadion biedt plaats aan ruim 6.000 toeschouwers.



'Subbuteo' is een geslaagde conversie van het originele spel. De computerversie is uiterst verzorgd in elkaar gestoken. Behalve de richting waarin men de spelers schiet moet ook de snelheid en het effect worden bepaald. Hierdoor komt het strategische aspect van het spel goed tot uiting, 'Subbuteo' is namelijk geen voetbalspel waarbij men snel moet reageren om de tegenstander van scoren af te houden.
Door het speelfiguurtje links of rechts te raken, kan men het effect meegeven. Hierdoor kunnen tegenstanders die de weg naar de bal blokkeren worden omzeild. Het effect waarmee de speelfiguurtjes worden gespeeld voelt realistisch aan, maar het kost de nodige oefening om de spelers én de bal onder controle te houden.
De computerversie van 'Subbuteo' is een uitstekend alternatief voor iemand die zin heeft in een partijtje maar niet zo snel een tegenstander kan vinden.

Edward Helven

VOETBAL ALS DENKSPORT?

'Subbuteo' kent een schare zeer fanatieke aanhangers die zich hebben verenigd in clubs. Deze organiseren regelmatig toernooien en zijn aangesloten bij de Nederlandse Subbuteo Voetbal Bond, welke op zijn beurt weer is aangesloten bij de Federation of International Subbuteo Associations (FISA). Behalve nationale competities worden ook internationale toernooien gespeeld. Hoogtepunt van 1990 was het in Italië gespeelde wereldkampioenschap, waar een Nederlandse speler tweede werd bij de junioren.



DE COMPUTERVERSIE

Electronic Zoo heeft het programmeursteam van *'Goliath Games'* (bekend van onder andere *'Tracksuit Manager'* en *'World Boxing' Manager'*) opdracht gegeven een computerversie van *'Subbuteo'* te maken. Het spel volgt de officiële FISA regels en de computer neemt geheel onpartijdig de rol van scheidsrechter op zich. De speler kan tegen iemand anders aantreden doch ook de computer als tegenstander kiezen. Behalve een enkele wedstrijd kan ook een competitie tussen maximaal acht spelers worden gespeeld.
Het veld wordt in 3D getoond, men kan dit in alle richtingen 360 graden draaien en zelfs inzoomen op één bepaalde plaats. De C64 versie, die nog in ontwikkeling is, kent overigens geen 3D graphics.

Voor meer informatie over het bordspel 'Subbuteo' kunt u zich wenden tot:
Nederlandse Subbuteo Voetbal Bond
Postbus 524
2700 AM Zoetermeer

PRODUKT INFO

Fabrikant: Electronic Zoo
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00
Aan versies voor de Atari ST, C64 en MS-DOS wordt momenteel gewerkt.
Importeur: Onbekend

Voordat de wedstrijd begint kan men de kleur van shirts en shorts van de verschillende clubs kiezen. Ook kan men de lengte van de wedstrijden, tussen de 2 en 90 (echte)



minuten, invoeren. Een speler mag de bal net zolang heen en weer spelen tot een overtreding wordt begaan of een poppetje van de tegenspeler de bal het laatst heeft geraakt. Na elke beweging van de tegenstander mag de verdedigende partij één van zijn speelfiguurtjes verplaatsen om de verdediging gesloten te houden.



Weemoed overviel me bij het opstarten van dit spel. Menigmaal heb ik op een regenachtige zondagmiddag *'Subbuteo'* gespeeld. De computerversie speelt uitstekend en bevat alles dat het echte spel zo boeiend maakte. Zelfs effect geven is mogelijk, ik heb me kostelijk vermaakt met dit electronische voetbalspel. Maar ondanks dat ga ik binnenkort het bordspel kopen, misschien wel de luxe uitvoering. Want aan het eind van de rit vind ik dat tóch leuker! *Harry d'Emme*

NOOIT MEER AFGELASTE WEDSTRIJDEN

SUBBUTEO WEDSTRIJD

Na het spelen van de computerversie van 'Subbuteo' sloeg bij een aantal redactieleden de nostalgie onverbiddelijk toe. Vooral Harry d'Emme had spijt als haren op zijn hoofd dat hij het bordspel een paar jaar geleden aan zijn neefje cadeau had gegeven.

Indachtig de gemoedstoestand van Harry dachten we dat er waarschijnlijk wel meer lezers van Hoog Spel rondlopen met dezelfde gevoelens. Daarom was het idee om een 'Subbuteo' wedstrijd te organiseren in dit tweede nummer van Hoog Spel al snel geboren.
Na wat telefoontjes werden Ahcimpo B.V., de Nederlandse importeur van het 'Subbuteo' bordspel, en Electronic Zoo, de makers van het computerspel, al snel bereid gevonden een paar aardige prijzen voor onze lezers beschikbaar te stellen.

DE SPELREGELS

Om in aanmerking te komen voor de prijzen vragen wij van u zoveel mogelijk woorden van minstens twee letters te vormen uit de volgende twee woorden:

SUBBUTEO

AHCIMPO

(Afkortingen en eigennamen zijn hierbij niet toegestaan.)

DE PRIJZEN

De hoofdprijs is de zeer luxueuze 'Subbuteo Grandstand Edition' uitvoering van het bordspel. Het spel bevat - naast het veld en de spelers - een tribune met toeschouwers, een scorebord, afzettingen, politie, publiek, scheidsrechters en een cameraploeg. Zelfs aan de dug-out, wisselspelers en ballenjongens is gedacht.

De winnaars van de eerste tot en met zesde prijs ontvangen de iets minder uitgebreide, doch zeker niet te versmaden, 'Club Edition' van het 'Subbuteo' bordspel.

Stuur uiterlijk 31januari 1991 een briefkaart of brief met de oplossing aan:

Hoog Spel
Subbuteo wedstrijd
Postbus 59269
1040 KG Amsterdam

Medewerkers van Rangeela B.V. en Hoog Spel zijn uitgesloten van deelname aan deze prijsvraag (Sorry Harry).

BLUE LIGHTNING

Een 'Afterburner' op schoot

Dit supersnelle gevechtsvliegtuig is nog nooit in de praktijk getest. Helaas is daar nu ook geen tijd meer voor, aangezien de Amerikaanse legerleiding besloten heeft het toestel als laatste redmiddel in te zetten teneinde een dreigende nederlaag af te wenden.

U bent aangewezen om dit experimentele toestel te vliegen. Niet omdat u zo goed bent, maar gewoon omdat u het beste gemist kan worden indien mocht blijken dat de *'Blue Lightning'* minder luchtwaardig is dan verwacht.

Met zwetende handen klimt u in de cockpit. Kort na de start wordt het toestel al bestookt met raketten die u op het nippertje weet te ontwijken. Vlak hierna ziet u waar de raketten vandaan kwamen aangezien u de vijandelijke straaljagers ontmoet.
Als u erin slaagt om tot achter de vijandelijke linies door te dringen en daar strategische doelen op te blazen, zult u de geschiedenis ingaan als held. Slaagt u niet in deze missie, dan is er geen man overboord. U was immers voor de start toch al afgeschreven.

Het spel *'Blue Lightning'* vertoont meer dan een oppervlakkige overeenkomst met het befaamde spel *'Afterburner'* van Sega. Uiteraard bestaat er weinig bezwaar tegen imitatie, zolang het maar goed gebeurt.

Ik kan mijzelf niet aan de indruk onttrekken dat *'Blue Lightning'* makkelijker is te spelen dan *'Afterburner'*. Of zou mijn reactievermogen zoveel beter zijn geworden?



PRODUKT INFO

Fabrikant: Atari
Leverbaar voor:
Atari Lynx
Prijs: ƒ 89,00
Importeur: Atari Benelux

Schone jonkvrouwe in gevaar!

ELECTROCOP

De dochter van de president is geschaakt, en ditmaal niet door een draak. Een vuige misdadiger, Het Criminele Brein, stelt onaanvaardbare eisen voor haar terugkeer. Hij wil de heerschappij over de wereld.
'Electrocop' moet zien door te dringen in het fort van het Brein. Dit immense complex is één brok technologie en gevaar. Valstrikken, ontploffende deuren en vijandige robots hinderen hem.
Door het gehele complex verspreid vindt u computerterminals. Hiermee kunt u deuren openen en zelfs videospellen (Atari klassiekers uiteraard) spelen.
De terminals zijn onontbeerlijk voor het vinden van de jongedame in gevaar. Althans, op intellectueel niveau. Het meer normale loop- en schietwerk zult u zelf in moeten vullen. Reactievermogen is dan ook aan te bevelen.



Het complex is één groot doolhof dat vele verdiepingen beslaat. Het doolhof wordt zowel in 2D (links-rechts scrollend) als in 3D doorlopen.
U begint het spel met een beperkte hoeveelheid wapens, onderweg zijn echter zwaardere wapens te vinden. Houdt een oogje open voor onverwachte doorgangen. Door het 3D effect kan *'Electrocop'* soms pas door een deur wanneer hij de speler aankijkt en als het ware het beeld uit wil stappen.
Let ook goed op het energiepeil van *'Electrocop'* en dat van zijn wapens. Beschadigde wapens zijn minder effectief of weigeren helemaal.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Atari
Leverbaar voor:
Atari Lynx
Prijs: ƒ 89,00
Importeur: Atari Benelux

'Electrocop' is een snel en furieus spelend arcade avontuur. Niet alleen wordt snel reageren verwacht, ook moeten de hersenen gebruikt worden om dit doolhof meester te worden. Het 3D effect werkt aanvankelijk verwarrend. Zeker in het begin levert dit aardig wat problemen op, maar alles went.

'Electrocop' doet me ontzettend denken aan *'Impossible Mission'*, een spel dat enige jaren geleden door Epyx voor de C64 ontwikkeld werd. Jarenlang heb ik dat spel fanatiek gespeeld! Zou die gelijkenis voortkomen uit het feit dat *'Electrocop'* eveneens door Epyx ontwikkeld is? Domme vraag natuurlijk. Het spel is echter vele malen groter en complexer geworden en het zal dan ook de nodige tijd vergen voordat het uitgespeeld is. Het spel is goed speelbaar maar vergt enige gewenning vanwege het 3D effect.

KLAX

De vallende tegeltjes stapelen het ene succes op het andere

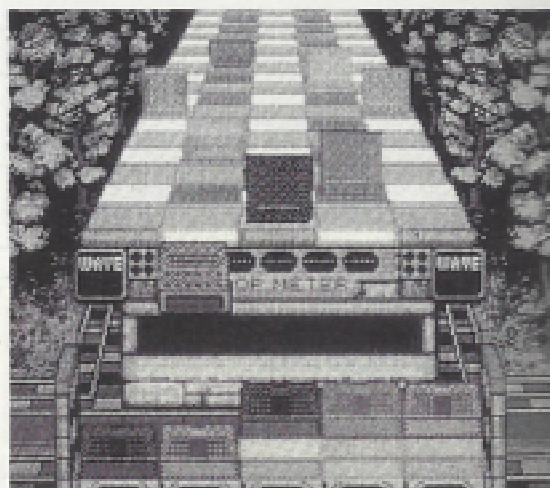
Het spel *'Klax'* is aan een ware opmars bezig. In het eerste nummer van 'Hoog Spel' gerecenseerd voor de Amiga, Atari ST en C64 is het nu ook leverbaar voor de Lynx, terwijl versies voor de Sega Megadrive, het Nintendo Entertainment System, Game Boy en de PC Engine inmiddels zijn aangekondigd.

In *'Klax'* gaat het om het opvangen van gekleurde tegeltjes die vervolgens in een bepaald patroon moeten worden gestapeld. Zodra drie of meer gelijke steentjes horizontaal, verticaal of diagonaal zijn gerangschikt, verdwijnen deze. Enigszins te vergelijken met het spel *'Tetris'* derhalve. De moeilijkheidsgraad wordt niet alleen gevormd door de steeds hoger wordende snelheid waarmee de stenen omlaag komen, maar ook doordat op sommige niveaus aan speciale eisen moet worden voldaan.

Het spel *'Klax'* is nu ook beschikbaar voor de Lynx. Ik besef dat deze spelcomputer nog maar erg kort op de markt is, maar ik durf nu al te spreken van de tweede generatie spellen voor deze machine. Het is even lastig dat de Lynx voor het spelen van *'Klax'* (net als bij *'Gauntlet'* overigens) een kwart-slag moet worden gedraaid, maar eenmaal aan deze nieuwe houding gewend, was ik uren van de wereld. Deze staat van lethargie werd nog eens versterkt door het feit dat ik een hoofdtelefoon had aangesloten. Het was me namelijk al meteen opgevallen dat de geluidskwaliteit ten opzichte vande eerste spellen op de Lynx sterk verbeterd was, vandaar. *'Klax'* kent gedigitaliseerde stemmetjes, muziek, applaus en bewonderend gekir van toeschouwers. Het geluid van de vallende steentjes wordt zelfs luider naarmate deze lager gekomen zijn.

In mijn ogen (en oren) is deze versie van *'Klax'* de beste is die ik tot nu toe heb gespeeld.

Harry d'Emme



PRODUKT INFO

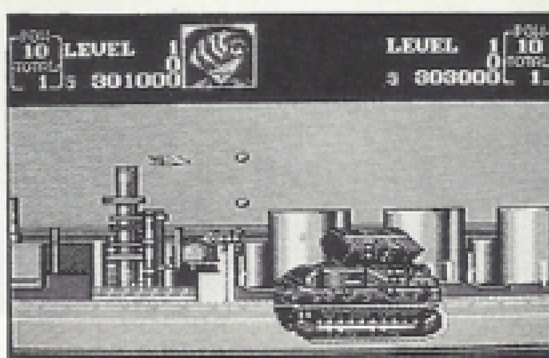
Fabrikant: Atari
Leverbaar voor:
Atari Lynx
Prijs: ƒ 89,00
Importeur: Atari Benelux

Zie 'Hoog Spel' Nummer 1 voor een meer uitgebreide recensie van 'Klax'

U.N. SQUADRON

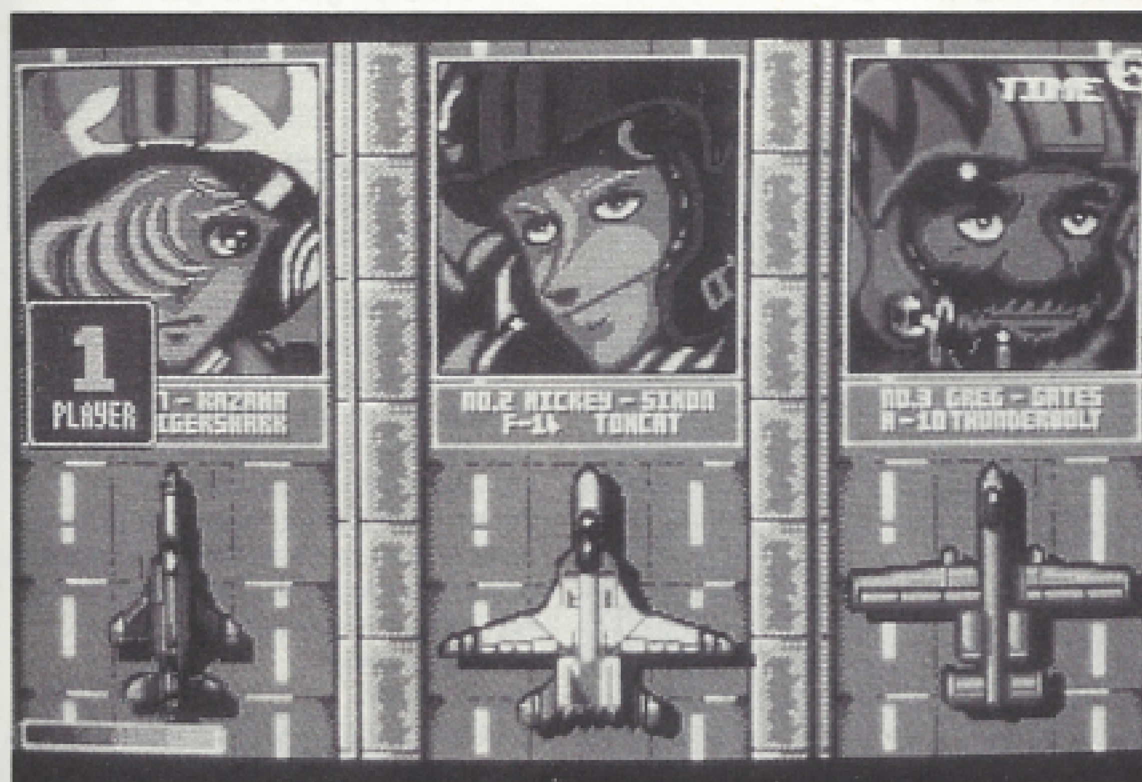
Alleen het *'U.N. Squadron'*, een multi-nationale vredesmacht wordt in staat geacht een einde te maken aan het geweld. Uitgerust met de modernste vliegtuigen en wapens staan deze moedige piloten voor een zware taak. Of ze hierin zullen slagen is uiteraard de vraag.
'U.N. Squadron' is een conversie van het gelijknamig Capcom spel uit de hallen. Het squadron bestaat uit drie piloten die elk hun eigen toestel meenemen. In dit schietspel vliegt men van links naar rechts.

'U.N. Squadron' kan desgewenst met twee spelers tegelijk worden gespeeld.

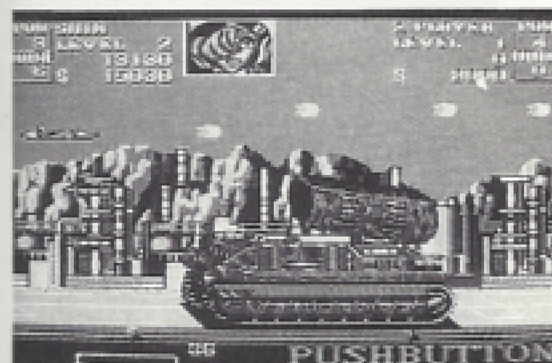


CAPCOM'S NIEUWSTE

De landen in het Midden-Oosten verkeren al jarenlang in een diepe economische crisis; burgeroorlogen en internationale conflicten zijn aan de orde van de dag. De rest van de wereld wil niets liever dan een einde maken aan dit bloedvergieten, maar een groep wapenhandelaren heeft slechts het eigenbelang voor ogen.
Zij slaan de handen ineen en ontwikkelen geavanceerde wapens. Deze wapenhandelaren weten hun markt te beschermen door infiltratie in de regeringen van de betrokken landen en beloften van rijkdom en macht.
Hierdoor wordt nog steeds op grote schaal dood en verderf gezaaid en kan men de illusie van wereldvrede voorlopig wel weer vergeten.



Voordat de strijd begint kunnen de piloten extra wapens kopen in hun buurtwinkeltje. Tijdens de missie kan men capsules met extra vuurkracht en zelfs geld oppikken. Aan het einde van elk niveau wacht de speler een "boss monster" in de vorm van een tank, een fort of iets dergelijks. Pas na een aantal treffers geeft deze laatste hindernis zich gewonnen.
Voordat de volgende ronde begint kan men het verzamelde geld omzetten in extra wapens en/of verdedigingsschilden.



De nieuwste Capcom conversie is een kruising tussen *'R-Type'* en *'Nemesis'*, furieus schietend baan je je zover mogelijk een weg. *'U.N. Squadron'* is goed overgezet van de hallenkast, de Amiga versie is briljant terwijl de ST versie niet ver achter blijft.Goede sprites en uitstekend scrollend! Voor duimen met vuurknop eelt is dit verplichte kost!

Edward Helven

PRODUKT INFO

Fabrikant: U.S. Gold / Capcom
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50
Atari ST ƒ 89,50
C64 ƒ 59,50/39,95
Importeur: Homesoft

De graphics in *'U.N. Squadron'* hebben onmiskenbaar een grote Japanse invloed ondergaan. Vooral de portretten van de verschillende piloten maken dit zeer goed duidelijk. De Amiga versie die ik heb getest speelt razendsnel. Alleen gebeurt soms zoveel tegelijk op het beeldscherm dat het eigen toestel wel eens zoek raakt in het strijdgewoel.
De wapens aan het einde van elk level zijn machtige tegenstanders, dus het is een goed idee om het speciale wapen dat bij de handelaar is gekocht voor deze opponenten te bewaren. Uitsluitend geschikt voor doorgewinterde joystick-ridders.

Karin de Graaff

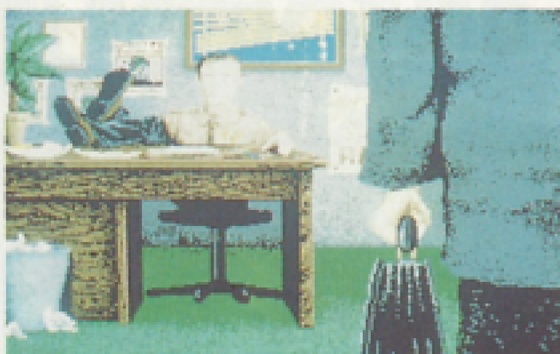
TIEN VERPLETTERENDE MISSIES

NIGHTBREED - THE I

VLUCHTEN KAN NIET MEER

Het boek draait om de belevenissen van Aaron Boone, die al enige jaren onder psychiatrische behandeling staat.
De diagnose luidt: "schizofreen met een neiging tot psychotische regressie".
Onderdeel van de therapie is een behandeling onder hypnose. Psychiater Decker heeft tijdens een van deze sessies Boone ervan overtuigd de dader van elf gruwelijke moorden te zijn. Decker, die in werkelijkheid de dader is, prest Boone om zich in een psychiatrische inrichting te laten opnemen. Doet hij dit niet dan dreigt Decker naar de politie te gaan om deze in te lichten.

Geplaagd door zijn geweten probeert Boone zelfmoord te plegen. De poging mislukt en Boone ontwaakt in een hospitaal waar hij een andere patiënt, Narcis, ziet. Deze is ervan



overtuigd dat de ***"Creaturen der Nacht"*** (Nightbreed) uit Median hem binnenkort zullen ophalen.
Nightbreeds zijn in de verte te vergelijken met vampiers, aangezien hun beet ervoor zorgt dat het slachtoffer tot de rangen van de levende doden toe treedt.
Median is het toevluchtsoord voor mutanten en andere creaturen wier aangezicht de mensheid niet bevalt.

'Nightbreed' is gebaseerd op de gel[...]
van de roman 'Cabal' van Clive B[...]
'Nightbreed' verworven en heeft twe[...]
- the interactive movie' en '[...]
De plannen voor een derde spe[...]
voor onbepaalde tij[...]

HET NET SLUIT ZICH

Omdat Boone niet langer deel wil uitmaken van deze Aarde, besluit hij te ontsnappen en naar Median te gaan. Een korte speurtocht voert Boone naar de begraafplaats, het onderkomen van de Nightbreeds.
Hij wordt aangevallen door Peloquin, één van de monsterlijke gedrochten. Deze scheurt een stuk vlees uit Boone's lichaam. Boone ontsnapt en weet het verlaten stadje te bereiken.

Hij vlucht een leegstaande woning in om zijn wonden te verzorgen. Hier wordt hij opgeschrikt door rumoer. Het blijkt ditmaal geen monster te zijn, doch de met een pistool gewapende Decker.
Hij vertelt Boone zich over te geven aangezien de politie inmiddels op de hoogte is gebracht van zijn misdaden. Boone volgt zijn psychiater naar buiten, waar blijkt dat het huis door politie omsingeld is.
Decker roept dat Boone een pistool heeft en de politie opent het vuur; in een regen van kogels bezwijkt Boone. Het lijk wordt naar het mortuarium gebracht en Lori, Boone's vriendin, wordt gewaarschuwd en gevraagd het lichaam te identificeren.



TITAN BOOKS, MURRAY CLOSE/MORGAN CREEK PRODUCTIONS



TITAN BOOKS, MURRAY CLOSE/MORGAN CREEK PRODUCTIONS



BOONTJE KOMT OM ZIJN LOONTJE?

Aangezien de verhaallijn van de film strikt wordt gevolgd, heeft de speler zelf weinig in te brengen. Een verkeerde beslissing heeft in de meeste gevallen tot gevolg dat Boone in de inrichting belandt en opnieuw naar Median moet afreizen.
In het ergste geval (tijdens het eerste actie-onderdeel heeft Boone slechts één leven) wordt Boone gedood, waarna weer geheel van voren af aan moet worden begonnen.
Een mogelijkheid om het spel te saven zou mijns inziens wenselijk zijn geweest. *'Nightbreed - the interactive movie'* is hierdoor een spel voor de echte doorzetters. *'Nightbreed'* is geen slecht spel, maar ik ben bang dat de verveling snel toe zal slaan.

Peter Nouzo

Helaas zal de film, wegens een verondersteld gebrek aan belangstelling niet in de Nederlandse bioscopen te zien zijn. In België gaat de film op 9 januari 1991 in première. Nederlanders die de film willen zien zullen dus naar onze zuiderburen moeten afreizen, of geduld betrachten. Omstreeks juli 1991 wordt de film namelijk op video uitgebracht.

INTERACTIVE MOVIE

...namige film, welke is gemaakt op basis ...rker. Ocean heeft de rechten van ...spellen gemaakt, namelijk 'Nightbreed ...ghtbreed - the action game'. ...'Nightbreed - the adventure' zijn ...op sterk water gezet.





SPOORLOOS

Op weg naar de stad wordt Lori tegengehouden door de politie. De rechterlijke macht staat namelijk voor een raadsel: Boone's stoffelijk overschot is spoorloos verdwenen. Lori neemt zolang haar intrek in een hotel en raakt in gesprek met een meisje. Aangezien Lori een sterk voorgevoel heeft dat Boone in Median is, vertrekken beide dames de volgende ochtend naar Median.

Inmiddels is Boone goed ingeburgerd in Median. Door de beet van Peloquin is hij één van hun geworden. Lori weet Boone in Median te vinden, ze weet inmiddels dat hij is getransformeerd tot Nightbreed. Ze vraagt hem haar te bijten, zodat ze voor altijd aan zijn zijde kan blijven. Boone weigert en Lori probeert zelfmoord te plegen. Tenslotte stemt Boone in met haar plan en hij neemt een hapje Lori. Ook de politie is inmiddels op de hoogte van de betekenis van Median, dat daarom wordt verwoest.

De Nigthbreeds die de slachtpartij overleven vluchten en verspreiden zich over de hele Aarde in afwachting van de dag dat Boone hen zal herenigen.



TITAN BOOKS, MURRAY CLOSE/
MORGAN CREEK PRODUCTIONS

HET SPEL

In *'Nightbreed - the Interactive movie'* vervolgt Ocean min of meer het pad dat met het spel *'The Lost Patrol'* werd ingeslagen.
Op een kaart van de omgeving wordt bepaald waar Boone naar toe gaat. Op gezette tijden wordt Boone tot stilstand gedwongen door wegafzettingen die de politie heeft opgeworpen. Hier heeft hij dan de keuze tussen omdraaien en het rammen van de afzetting. Het rammen heeft meestal schade aan de auto tot gevolg, zoals een lek geschoten band of een gat in de benzinetank.
Op bepaalde punten in het spel krijgt men vervolgens een actie-onderdeel voorgeschoteld.
Deze onderdelen bevatten bijvoorbeeld de ontsnapping aan Peloquin en het onderzoeken van de onderaardse gewelven van Median.



TITAN BOOKS, MURRAY CLOSE/MORGAN CREEK PRODUCTIONS



TITAN BOOKS, MURRAY CLOSE/MORGAN CREEK PRODUCTIONS

SMAK, SMAK, CHOMP, CHOMP

'*N-tim*' brengt me aan het twijfelen. Op zich vind ik het een goed spel; de sfeertekening is perfect, de graphics en muziek uitstekend en ik kan gewoon niet wachten totdat de film er is.
Qua spel is '*N-tim*' ook goed....maar! Hetzelfde probleem als bij '*Lost Patrol*' doet zich voor. In de overdaad aan grafische en auditieve kwaliteiten is het spel een beetje zoek geraakt.
'*N-tim*' is enerzijds zo moeilijk dat het gewoon niet te spelen is, anderzijds heeft het spel niet genoeg diepte om die moeilijkheidsgraad te rechtvaardigen.
Ik blijf het nog steeds proberen, maar kijk er zelf eens naar.

Karin de Graaff

PRODUKT INFO

Fabrikant: Ocean
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00
Atari ST ƒ 99,00
MS-DOS ƒ119,00
Importeur: Homesoft



MS-DOS? IBM PC?

DE PC ALS SPEL

Het grootste struikelblok bij een algemeen verhaal over PC's met betrekking tot spelsoftware is het feit dat zoveel verschillende machines bestaan. Net als zoveel andere dingen in deze markt wordt alles versluierd door afkortingen en cijfers welke de leek al snel doen opgeven. Dit artikel is bedoeld als een oriënterende inleiding tot het spelen van MS-DOS spellen en zal zeker niet de vragen van ervaren en zakelijke PC gebruikers beantwoorden. Meer moet dit artikel gezien worden als een poging diegenen die PC software kopen basis kennis te verschaffen over PC hardware en hoe u uw hardware kunt uitbreiden om het beste uit de software te halen.

PC OF GEEN PC?

Allereerst is het noodzakelijk de termen "kloon" en "PC compatibel" te definiëren. Waarin verschilt de ene PC van de andere? Welke onderdelen van de computer zijn belangrijk voor het spelen van spellen? Grafische kaarten, muziekkaarten; wat zijn dat? We zullen een kort overzicht geven van de meest verbreide systemen en hopelijk is aan het eind van deze pagina's nu eindelijk eens het verschil tussen VGA en Hercules graphics, een 386 en 8086 processor en tussen IBM en Roland geluid duidelijk.

WAT IS EEN IBM PC COMPATIBEL OF KLOON?

De IBM (International Business Machines) PC (Personal Computer) is een type computer dat oorspronkelijk door IBM ontwikkeld werd. Deze computer is ondertussen een standaard geworden en wordt door vele andere fabrikanten nagemaakt. Deze "klonen" - wat zoveel wil zeggen dat ze dezelfde specificaties hebben - zijn zoals men dat noemt "compatibel". Met andere woorden: op deze machines kan dezelfde software als op een IBM PC gebruikt worden. Net zoals in elke andere industrie worden machines voortdurend verbeterd. Zo ook met computers; een nieuwe computerversie heeft meestal een andere naam, vaak echter ook eenvoudig een andere numerieke aanduiding of extra letters achter de oude naam. Zo zijn PC XT's en PC AT's gewoon latere versies van de originele IBM PC.
Een aantal bekende "kloon"-fabrikanten zijn Tulip, Compaq, Commodore, Atari, Laser, IPC, Olivetti, Tandon, Philips, Headstart, Zenith, Victor. Een andere PC fabrikant is Tandy, waarvan de machines echter geen klonen zijn; indien de software niet specifiek vermeldt dat rekening gehouden is met Tandy wordt het juist werken niet gegarandeerd. Door de vele overeenkomsten tussen Tandy computers en IBM PC's, en het feit dat software, welke wél werkt op een Tandy computer vaak op dezelfde diskette staat als IBM PC software, worden Tandy computers vaak als compatibel beschouwd.

Wanneer de computer 100% compatibel is zal alle software werken. In theorie zou bij aanschaf door de leverancier aangegeven moeten worden hoe compatibel de computer is met IBM, in de praktijk blijkt het meestal gokken te zijn en zal pas na lange tijd blijken hoe compatibel een kloon is. In feite moeten we stellen dat tegenwoordig over het algemeen de meeste klonen bijna 100% compatibel zijn (dat heet een ontwijkend antwoord). Gelukkig houden steeds meer software fabrikanten rekening hiermee.

HOE "KRACHTIG" IS DE COMPUTER

Hoe "krachtig" een computer is wordt door twee factoren bepaald: hoeveel informatie kan opgeslagen worden en hoe snel kan deze verwerkt worden. Het eerste is afhankelijk van het RAM geheugen terwijl de verwerking afhangt van de CPU oftewel de processor chip.



RAM

Het RAM (random access memory) van een computer is de hoeveelheid beschikbaar geheugen welke aanwezig is. Tegenwoordig is dit standaard 512K RAM, alhoewel 640K RAM ook voorkomt. Een computer met minder dan 512K RAM is een slechte koop. Extra RAM geheugen kan met behulp van zogenaamde geheugenuitbreidingsborden in de computer geplaatst worden. Sommige spellen hebben slechts 256K RAM nodig om te kunnen werken, andere kunnen tot 640K RAM gebruiken. De minimale hoeveelheid benodigd RAM geheugen staat bijna altijd op de verpakking vermeldt. Ontbreekt deze aanduiding dan moet u ervan uitgaan dat minimaal 512K RAM nodig is. De "K" staat voor kilobyte = 1024 bytes; 1 byte is 8 data bits. Bits en bytes zijn een manier om geheugengrootte aan te geven.

DE PROCESSOR

De CPU (central processing unit) mag dan weliswaar klein zijn, hier gebeurt het zware werk. Feitelijk bevat de CPU kleine schakelaars; via deze schakelaars kan informatie op miljoenen verschillende manieren door de chip gaan, afhankelijk van of de schakelaars "aan" of "uit" staan.
Hoe meer schakelaars een chip heeft, des te sneller kan de informatie verwerkt worden.
CPU's hebben een type aanduiding welke aangeeft hoe snel de chip is. De 8088 (allereerste machines, tamelijk traag) komt zeer veel voor, daarnaast is er de 8086 (sneller, maar steeds minder voorkomend). Tegenwoordig is er de 80286 (ook wel 286, goede snelheid, redelijk veel gebruikt, computer heet AT), de 80386 (ook wel 386, zeer snel, alleen in duurdere computers) en vrij recent de 80486 (486, supersnel, superduur).

Resumerend: hoe 'krachtig" een computer is, wordt in feite afgemeten ten opzichte van andere computers. Alle spellen hebben een bepaalde hoeveelheid RAM nodig, echter alle CPU's kunnen gebruikt worden.

DE "TAAL" VAN DE COMPUTER (DOS)

Het "DISK OPERATING SYSTEM" is essentiële software waarmee de computer opgestart wordt en gereed gemaakt wordt om andere functies - zoals het laden van spellen of andere applicaties - uit te kunnen voeren. Er is zowel PC-DOS van IBM als MS-DOS van MicroSoft. Zonder DOS kan uw computer niet functioneren, een PC kopen zonder DOS is niet verstandig. DOS wordt voortdurend verbeterd en de ene versie na de andere volgt. De versies zijn genummerd: 2.0, 2.1, 3.0, 3.31, 4.01 enzovoorts. Software en dus ook spelsoftware zal altijd vermelden welke DOS nodig is om het programma te kunnen laten werken, meestal uitgedrukt als: "versie 2.0 of hoger". Dit geeft aan dat het spel zal werken met DOS 2.0 of iedere latere versie.

HOE ZIET EEN SPEL ERUIT?

Alle PC's hebben een monitor, een PC kan niet op een TV aangesloten worden. De monitoren en de kwaliteit ervan verschillen echter danig. De informatie (=de software, het spel) welke de CPU verwerkt, wordt uiteindelijk als (bewegend) beeld op de monitor getoond met behulp van een zogenaamde grafische- of video kaart. De wijze waarop de grafische informatie weergegeven wordt is van belang bij de hedendaagse supersnelle en grafisch zeer gedetailleerde spellen.
Veel zakelijke software heeft geen grafische kaart nodig, spelsoftware kan absoluut niet zonder. Grafische kaarten worden redelijk standaard ingebouwd tegenwoordig maar er zijn zeer vele varianten, van twee kleuren (monochroom) tot 256 kleuren.

KLONEN? COMPATIBEL?

COMPUTER, KAN DAT?

Naarmate meer kleuren verlangd worden stijgt de prijs. Een 256 kleuren VGA kaart is aanzienlijk duurder dan een Hercules monochroom kaart, afgezien van het feit dat een zeer dure VGA monitor nodig is.

Grafische kaarten kunnen in een rijtje gezet worden: Hercules-CGA-EGA-VGA, waarbij de latere soorten in de rij de eerdere kunnen emuleren (nadoen). Dus een EGA kaart kan CGA weergeven en een VGA kaart CGA en EGA.

HERCULES

Hoog oplossend vermogen (high resolution) zwart/wit (= twee kleuren) adapter. Hierop moet een monochroom monitor aangesloten worden. Afhankelijk van de monitor is het beeld groen/zwart, amber/zwart of zwart/wit (paper white monitor).

CGA

Colour Graphics Adaptor, vier kleuren. Standaard op oudere computers. CGA wordt steeds meer verdrongen door EGA en VGA. U heeft een kleurenmonitor nodig.

EGA

Enhanced Graphics Adaptor, verbeterde CGA met 16 kleuren. Tegenwoordig standaard op de meeste computers. U heeft een EGA kleurenmonitor nodig.

VGA

Video Graphics Array. Het neusje van de zalm (jammer genoeg ook qua prijs) dat eigenlijk standaard zou moeten zijn op alle computers.
Om VGA optimaal te kunnen gebruiken is minstens een 286 CPU nodig.
VGA kent verschillende modi, zoals MCGA met maximaal 256 kleuren. De meeste spellen gebruiken MCGA omdat hier de mooiste resultaten mee te bereiken zijn.
U heeft een speciale VGA monitor nodig.

TANDY

Tandy computers hebben een eigen, afwijkende video kaart welke standaard ingebouwd wordt.
De Tandy kaart komt overeen met EGA 16 kleuren.

HET SPEL SPELEN

Ieder computerprogramma, of het nu een spel of een tekstverwerker is, vereist invoer van de gebruiker. Informatie kan ingevoerd worden met behulp van het toetsenbord, een joystick of een muis.

TOETSENBORD

Alle spellen kunnen met het toetsenbord bestuurd worden. Zelfs wanneer u een muis of een joystick gebruikt zal het toetsenbord altijd een functie hebben.

JOYSTICK

Bij veel spellen kan een joystick gebruikt worden, soms is dit zelfs aan te bevelen. Een normale joystick (zogenaamde digitale joystick, al dan niet met micro-schakelaars) kan niet op een PC gebruikt worden.
U heeft een zogenaamde analoge of PC joystick nodig. Bovendien moet uw computer over een joystick kaart beschikken. Een goede joystick kaart kunt u kopen vanaf ongeveer vijftig gulden, terwijl u voor een analoge joystick toch al snel zeventig gulden neertelt. LET OP! Amstrad PC's hebben een ingebouwde, niet analoge joystickpoort. Wanneer Amstrad niet specifiek vermeld wordt kan de joystick niet gebruikt worden.

MUIS

De MicroSoft muis is de standaard. Amstrad PC's worden met een eigen, niet standaard muis geleverd welke niet te gebruiken is bij de meeste spellen.

HET GELUID

Alle PC's kunnen geluid voortbrengen, dit blijft echter beperkt tot wat geknars en gepiep door het ingebouwde luidsprekertje.
Muziekkaarten brengen hier verandering in. Veel spellen bieden de volgende opties:

GEEN GELUID

U kunt het geluid uitzetten (toch even snel op kantoor een spelletje spelen?).

IBM GELUID

Standaard op alle machines: "Bliep, Bliep, kners, kners."

ADLIB MUZIEKKAART

De meest bekende muziekkaart. Het geluid is in mono of stereo, de kwaliteit is goed. De AdLib kaart is de goedkoopste kaart welke te koop is.

SOUNDBLASTER

De Soundblaster is een produkt van Creative Labs Inc. Een uitstekende kaart met iets betere kwaliteit dan de AdLib kaart. Daarnaast is de Soundblaster AdLib compatibel, wat betekent dat wanneer een spel AdLib ondersteunt de Soundblaster ook werkt.

ROLAND

Het neusje van de auditieve zalm. Roland levert onder andere de LAPC-1 kaart, daarnaast is de MT32 module, in feite een volledige synthesizer leverbaar.



Niets is onmogelijk met de MT32. Helaas wordt de bodem van uw portemonnee zichtbaar bij de aanschaf van een Roland.

LADEN VAN EEN SPEL

PC Software wordt geleverd op 5.25 inch of 3.5 inch diskettes. Afhankelijk van uw computer kunt u één van beide of beide typen gebruiken. Het is raadzaam software ALTIJD op het formaat van uw A-drive te kopen.
Een ander soort diskdrive is de hard disk welke een zeer grote capaciteit heeft. Een hard disk breidt de mogelijkheden van uw computer aanmerkelijk uit. Over het algemeen wordt een hard disk ingebouwd, de hoeveelheid informatie die erop kan hangt van het type disk af. Op een hard disk kunt u vele spellen opslaan (indien het spel voorziet in installatie op hard disk), bovendien laadt een spel vanaf hard disk vele malen sneller dan van normale disks.

CHECKLIST

Ga voordat u software (spel- of zakelijk) koopt de volgende punten na:

1. **Is uw computer 100% IBM compatibel?**
2. **Heeft uw computer genoeg RAM voor deze software?**
3. **Heeft u de juiste DOS-versie voor deze software?**
4. **Heeft u de juiste grafische kaart?**
5. **Welke diskettes (5.25" of 3.5") kan uw computer gebruiken?**

Daarnaast is handig te weten:

6. **Heeft u de juiste besturingsmiddelen (joystick/muis)**
7. **Heeft uw computer een muziekkaart; zo ja, ondersteunt deze software uw kaart?**

Tot slot:

8. **Veel plezier!**

WIN EEN GEHEEL VERZORGDE REIS NAAR TENERIFE!



In dit tweede nummer van Hoog Spel vervolgen we onze grandioze prijsvraag waarin weer begerenswaardige prijzen te winnen zijn.
Deze prijsvraag loopt drie nummers lang en elke maand is er een trekking met als hoofdprijs een Atari Lynx spelcomputer. Andere prijzen zijn een schat aan spellen en T-shirts.

Maar, er is meer! Degenen die de juiste oplossing van de drie afzonderlijke delen van de prijsvraag tijdig hebben ingestuurd dingen mee naar de super hoofdprijs, een geheel verzorgde vakantie voor 2 personen naar Tenerife.

Zoals u in Hoog Spel 1 hebt kunnen lezen, zal uw verblijf op Tenerife in het teken staan van pure luxe. U logeert in een vier-sterren hotel dat van werkelijk alle gemakken is voorzien.

sunair

DE PRIJZEN DIE U DEZE MAAND KUNT WINNEN ZIJN:

HOOFDPRIJS:
ATARI LYNX DRAAGBARE SPELCOMPUTER

1E PRIJS: *SOFTWARE T.W.V. ƒ 250,00*
2E PRIJS: *SOFTWARE T.W.V. ƒ 100,00*
3E TOT EN MET 10E PRIJS: *EEN SPEL*
11E TOT EN MET 25E PRIJS: *EEN FRAAI T-SHIRT*

We beloofden u reeds dat we nog een verrassing in petto hadden voor de gelukkig prijswinnaars, in de vorm van een unieke excursie over het eiland Tenerife. Welnu, bij luxe denkt u natuurlijk niet onmiddellijk aan een benauwde bus waarin u met zo'n 50 andere toeristen wordt gepropt. Wij ook niet. Vandaar dat we voor u een alternatief vervoermiddel hebben geregeld. Geen angst, we hebben niet een ezeltje met doorgezakte rug klaarstaan, integendeel. U heeft namelijk de gehele dag de beschikking over een Rolls Royce cabriolet, inclusief privé-chauffeur.

WAT MOET U DOEN OM MEE TE DINGEN NAAR DE PRIJZEN?

Hieronder staan tien vragen. Zet de antwoorden van deze vragen onder elkaar en u ziet dat de beginletters van deze antwoorden een tekst vormen. Alle antwoorden kunt u vinden in dit nummer van Hoog Spel. Om misverstanden te voorkomen hebben wij na de vraag vermeld uit hoeveel letters het juiste antwoord bestaat. Indien het antwoord uit meerdere woorden bestaat is de lengte van de afzonderlijke woorden gegeven.

BIJVOORBEELD:
Vraag: Wat is het grootste adventure spel aller tijden? (5, 5, 1)
Antwoord: King's Quest V

DIT ZIJN DE VRAGEN

1: In Hoog Spel hebben we de gewoonte om een titel van een spel vooraf te laten gaan door een leesteken. Welk leesteken is dit? (N.B. we bedoelen het leesteken zelf en niet de naam ervan.)
2: Een "monster-hit" van Ocean? (10)
3: Wat is de achternaam van de Amerikaan die zo'n belangrijke rol in het ontstaan van videospellen speelde? (8)
4: Welk Amerikaans softwarehuis ontwikkelt de spellen voor de Atari Lynx? (4)
5: Wat is de nationaliteit van de duivel? (6)
6: Welke religie hangt de speelse Chinese monnik aan? (7)
7: Wat is de achternaam van de bevelhebber die het opneemt tegen een Russische overmacht? (7)
8: Van welke auto worden per jaar slechts 500 exemplaren gebouwd? (11, 6)
9: Welk volk vereerde de god Quetzalcoatl? (7)
10: De naam van de onbekende tovenaarsleerling. (6)

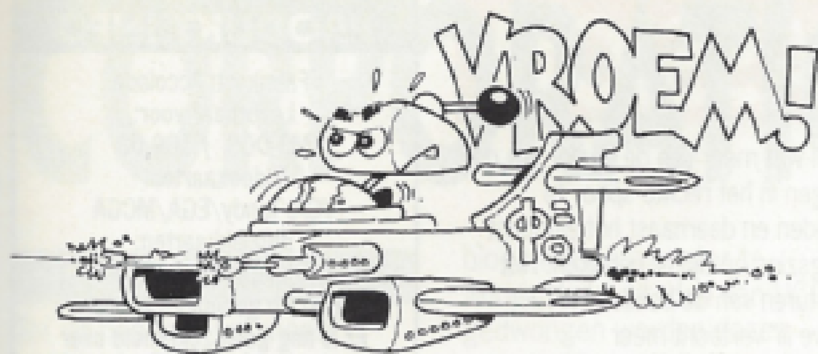
Schrijf de antwoorden op bovenstaande vragen op een briefkaart en stuur deze uiterlijk 31 januari 1991 aan:

Hoog Spel
Tenerife 2
Postbus 59269
1040 KG Amsterdam

N.B. Vergeet u niet te vermelden welke computer u bezit, zodat we - indien u één van de softwareprijzen wint - de juiste prijs kunnen toezenden.

Medewerk(st)ers van Rangeela BV, Hoog Spel en van Tongeren Repro zijn van deelname uitgesloten. Over de uitslag wordt niet gecorrespondeerd.

De prijzen zijn beschikbaar gesteld door: Accolade, Activision, Anco, Atari Benelux BV, Domark, HomeSoft, Mindscape, MicroProse, Ocean, Sunair en U.S. Gold.



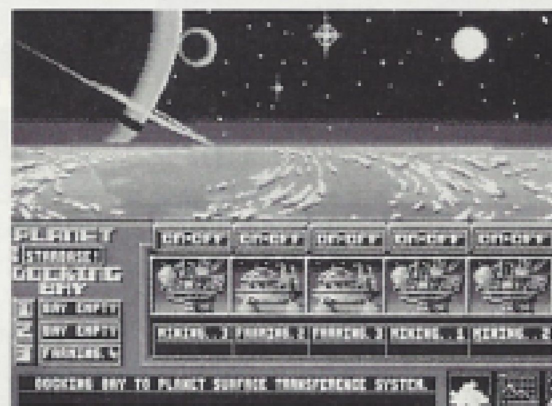
'Supremacy' is een strategisch ruimte-avontuur waarin de speler wordt gedwongen een strijd op leven en dood te voeren. Elk van de vier scenario's speelt zich af in één van de vier zonnestelsels die 32 maximaal verschillende planeten bevatten. In elk zonnestelsel moet men proberen de basis van de tegenstander in te lijven. Om succes te hebben in 'Supremacy' moet de speler strategieën uitstippelen en de economische ontwikkeling van zijn planeten op gang houden.

Niets nieuws onder de zon, maar..........
SUPREMACY

HOME, SWEET HOME

U voert het bewind over de planeet Epsilon, een wereld in een volstrekte uithoek van het heelal. Onderzoek naar een manier om in nieuwe dimensies te kunnen reizen blijkt helaas een schadelijke bijwerking te vertonen. Uw planeet staat nu permanent in verbinding met de vier planetenstelsels Hitotsu, Futatsu, Mittsu en Yottsu. Via deze planeten kunnen vreemde levensvormen nu ook de planeet Epsilon bereiken. De toestand op Epsilon is kritiek. De veiligheid van uw thuisbasis is pas weer gewaarborgd nadat de vier andere planeten aan uw dictatoriale gezag zijn onderworpen.

Voordat u kunt gaan denken aan het mobiliseren van een strijdmacht is geld nodig, veel geld. Dit kan worden vergaard door de economische toestand op Epsilon weer gezond te maken. Hiervoor moet om te beginnen de voedselvoorziening worden gewaarborgd. Ook moeten brandstof en mineralen worden gewonnen. Nadat deze factoren geregeld zijn, zal de bevolking tevreden zijn en zich vermenigvuldigen. De snelheid waarmee de bevolkingsgroei plaatsvindt hangt voor een deel ook af van de hoogte van de belastingheffing. Hoe lager de belastingen, des te meer mensen zullen op uw planeet willen wonen.

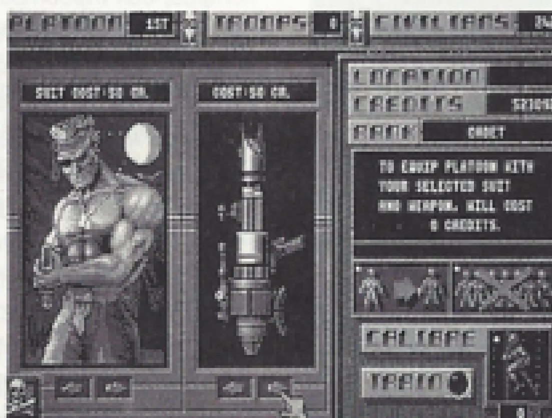


EEN OUD IDEE IN EEN PERFECT GLOEDNIEUW JASJE

Nieuw is het thema van *'Supremacy'* met de beste wil van de wereld natuurlijk niet te noemen. Maar soms wordt een oud idee zo perfect uitgevoerd, dat het resultaat zelfs een doorgewinterde speler verrast. *'Supremacy'* is zo'n spel. De Amiga versie, die ik heb gespeeld, kent uitstekende graphics. Ook de introductiemuziek is zeer sfeervol. Tijdens het spel wordt gebruik gemaakt van overtuigende geluidseffecten, waaronder het gedigitaliseerde zwoele stemgeluid van een dame.

Aangezien men zijn eigen planeet een bloeiende economie moet geven en daarnaast verschillende onbewoonde planeten moet inlijven, kunt u zich voorstellen dat er veel te doen is. Dankzij het feit dat alle commando's in dit spel worden gegeven door het activeren van een pictogram, is het spel zeer eenvoudig onder de knie te krijgen. Ook de zeer duidelijke handleiding draagt hiertoe bij. Door het voorbeeld-scenario stap voor stap te volgen, kunt u binnen enige minuten aan de slag. Om succes te hebben bij het beheren van de eigen planeet en het verslaan van de tegenstander is het echter wel nodig de handleiding wat nader te bestuderen. Het spelen van *'Supremacy'* vereist strategisch inzicht maar door het bedieningsgemak heeft men de smaak al snel te pakken. Door de diepgang van *'Supremacy'* voorspel ik dit spel een lang en boeiend leven. Het vereist het uiterste van de speler om de laatste tegenstander te verslaan. Zijn strijdmethoden zijn werkelijk duivels te noemen. Om kort te gaan: Uiterst speelbaar. Een absolute aanrader wat mij betreft!

Harry d'Emme



Na korte tijd komt een speciaal ruimtevaartuig beschikbaar waarmee onleefbare planeten voor bewoning geschikt gemaakt kunnen worden. Op deze nieuw ontgonnen planeten kan men vervolgens een nieuwe kolonie stichten, welke weer goederen produceert. Deze goederen, maar ook personen en geld, kunnen naar eigen inzicht worden gedistribueerd.

Het ontginnen en bezet houden van planeten is zeer belangrijk. Een planeet brengt voedsel, energie en materialen voort. Zolang de oogst groot genoeg is zal de bevolking groeien, hetgeen weer een gunstig effect heeft op de belastingopbrengst. Al met al bestuurt de speler een complexe economie waarvan de opbrengst grotendeels ten goede kan komen aan het koloniseren van de overige planeten. Inmiddels zit de vijand niet stil en is ook hij bezig nieuwe planeten te ontginnen. Op een gegeven moment zijn alle beschikbare planeten ingenomen en kan nieuw gebied alleen nog maar op de vijand worden buitgemaakt. Indien men hiermee tijdig rekening houdt, zijn de nodige militairen getraind en bewapend.

'Supremacy' kent vier moeilijkheidsgraden, waarbij de kracht en intelligentie van de tegenstander ingesteld wordt. Ook het aantal planeten wordt groter (maximaal 32) naarmate men een hogere moeilijkheidsgraad heeft gekozen.
Het spel wordt volledig bestuurd door middel van "icons", waardoor men geen moeite zal hebben met de bediening van alle functies.

VOOR DE BEGINNENDE EN ERVAREN STRATEEG

VERDEEL EN HEERS

Met dit soort spellen heeft men aan mij geen kind de eerste maanden. Hoe moeilijker hoe beter en zeker wanneer fors wat strategie noodzakelijk is hoor je mij niet meer. *'Supremacy'* is perfect afgewerkt wat graphics en geluid betreft en deze keer is de inhoud zowat nog beter dan de verpakking. *'Supremacy'* begint eenvoudig maar kan behoorlijk pittig worden. De diepgang van het spel is formidabel en doet niet onder voor bijvoorbeeld Chris Crawford's *'Global Dilemma'* of EA's *'Powermonger'*. Aanbevolen!

Naam Recensent

PRODUKT INFO

Fabrikant: Melbourne House
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00
Atari ST ƒ 99,00
Een versie voor MS-DOS is onderweg.
Voor zover nu bekend worden MCGA, Tandy, EGA en VGA ondersteund, alsmede diverse muziekkaarten.
Importeur: Homesoft

TEST DRIVE III - THE PASSION

WELKOM IN DE SHOWROOM

Na de eerdere successen met deze titel heeft Accolade een derde deel uitgebracht met nieuwe auto's. De belangrijkste verbetering bestaat uit het feit dat men nu min of meer vrij is in de te volgen route naar het einddoel. *'Test Drive III - The Passion'* is, als we de diverse data-diskettes niet meetellen, het derde deel uit de succesvolle *'Test Drive'*



serie. Een belangrijk verschil ten opzichte van de eerdere spellen is het feit dat men nu niet langer is gebonden aan het volgen van een bepaalde route. Het enige dat telt is dat de chauffeur zo snel mogelijk het, in vijf etappes verdeelde, parcours van Paso Robles naar Yosemite aflegt. De weg die hiervoor gevolgd wordt kan men zelf bepalen. De wagens waaruit men ditmaal kan kiezen zijn:

LAMBORGHINI DIABLO

Dit monster accellereert van 0-100 km/u in 4,1 seconden en heeft een topsnelheid van 325 km/u. De motor is volledig electronisch gestuurd en levert een vermogen van 485 PK. Prijs: $ 200.000 Per jaar worden slechts 500 exemplaren gebouwd, dus haast u!

De datadiskettes voor *'Test Drive II'* zijn niet te gebruiken voor *'Test Drive III'*. Omstreeks januari 1991 wordt een begin gemaakt met het uitbrengen van nieuwe datadiskettes.

PININFARINA MYTHOS

De naam van ontwerper Pininfarina is sinds 1953 verbonden aan het merk Ferrari. De prestaties van de Mythos spreken iets minder tot de verbeelding dan die van de Lamborghini; 0-100 km/u in 6.2 seconden en een topsnelheid van krap 290 km/u. De prijs van $2.516.250 maakt echter veel goed. De autoradio is bij deze prijs overigens niet inbegrepen.

CHEVROLET CERV III

Met een topsnelheid van 360 km/u de snelste wagen van dit drietal. Optrekken is ook geen probleem (0-100 in 3,9 sec.). Voor de prijs van $ 400.000 krijgt u een wagen waarvan haast elke denkbare functie electronisch gecontroleerd en gecorrigeerd wordt. Stel, u neemt op een droge weg een bocht met hoge snelheid. Op het moment dat de wielen in een plas terechtkomen, wordt het stuurgedrag van de wagen bijgesteld. Slippen is hierdoor zo goed als uitgesloten. N.B. Het asbakje moet met de hand worden geleegd.

'Test Drive III' is niet te vergelijken met een simpel race-spel. Het vergt



heel wat meer van de speler om de wagen in het rechte spoor te houden en daarnaast het eindpunt enigszins op tijd te bereiken. Het besturen van de bolides in *'Test Drive III'* vertoont meer overeenkomsten met een simulatie programma.
Voordat men aan het spel begint kan de moeilijkheidsgraad (onder andere wel of geen automatische versnellingsbak) bepaald worden. Ook kan worden aangegeven of tegen de computer, de klok of tegen maximaal 3 menselijke tegenstanders wordt gereden. In het laatste geval speelt men niet gelijktijdig, doch om beurten. Daarnaast kan gekozen worden welk van de drie beschikbare auto's men wil besturen.
De laatste keuze uit het hoofdmenu, "Play Disk", heeft nog geen functie. In de nabije toekomst worden echter data-diskettes uitgebracht met nieuwe auto's en extra parcours.

DASHBOARD

Het instrumentenpaneel is zeer compleet. Behalve de gebruikelijke snelheidsmeter en toerenteller beschikken de wagens ook over een kompas, een tripcomputer en een radarsysteem. Het kompas is geen overbodige luxe, aangezien men de weg kan verlaten en door het heuvelachtige landschap kan scheuren. De tripcomputer geeft informatie over de afgelegde afstand binnen de etappe, terwijl ook de verstreken tijd wordt bijgehouden. De radar is de beste vriend van elke snelheidsduivel. Het instrument geeft namelijk aan dat een electronische snelheidscontrole wordt genaderd. Deze posten vormen echter niet het enige gevaar dat op de loer ligt. Regelmatig duiken overijverige agenten op in hun patrouillewagens. Wanneer u te snel rijdt, bestaat het risico dat u wordt gefotografeerd. Dit kost dan punten en strafseconden. Bovendien hebben deze dienstkloppers de nare gewoonte hun wagen dwars over de weg te zetten om u zodoende tot stoppen te dwingen. Ontwijken kan, doch rammen is iets te veel gevraagd van uw vervoermiddel.

DE ETAPPES

Het parcours is onderverdeeld in vijf etappes van verschillende lengte. Voordat men op weg gaat is het



PRODUKT INFO

Fabrikant: Accolade
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 109,00
Videokaarten:
VGA/Tandy/EGA/MCGA
muziekkaarten:
AdLib, CMS, Roland
640 Kb geheugen vereist
Er is nog geen zekerheid over versies voor de Amiga en Atari ST2
Importeur: Homesoft

raadzaam de wegenkaart te raadplegen die bij het spel wordt geleverd. Hierop kunt u zien wat de kortste weg is naar het einddoel van de etappe. Onthoudt echter wel dat de kortste weg niet altijd de snelste is. Elke etappe kent minimaal twee wegen die u kunt volgen. Niet op de kaart aangegeven echter zijn de wegen die een stuk afsnijden. Deze zal de chauffeur onderweg zelf moeten zien te vinden. Het is dan wel opletten geblazen, aangezien sommige wegen doodlopen.

SCHADE

De auto waarin u rijdt kan een stootje hebben, maar hij is niet onverwoestbaar. Wanneer bermpaaltjes worden geramd, of met hoge snelheid door kuilen wordt gerost, kunnen de schokbrekers beschadigd raken. Hierdoor krijgt de wagen de neiging om naar één kant te trekken. Te lang met een te hoog toerental rijden kan tot gevolg hebben dat de versnellingsbak beschadigd raakt waardoor één of meer versnellingen onbruikbaar worden.
Fataal is een botsing met een gebouw of een duik in het water. Het omver rijden van voetgangers is hoe dan ook uit den boze.

In *'Test Drive III'* wordt een nieuw element toegevoegd aan een oud thema. De basis van het spel wordt nog steeds gevormd door het rijden in onbetaalbare auto's, maar men kan nu zelf de te volgen route bepalen. Het enige dat belangrijk is, is het (liefst zo snel mogelijk) bereiken van het eindpunt van de etappe. Doordat de afstand die wordt afgelegd afhankelijk is van de gevolgde weg, is niet alleen de tijd waarin werd gefinished van belang. De tijd wordt afgezet tegen de gereden afstand en op basis van deze vergelijking worden punten toegekend. *'TD3'* is tamelijk realistisch van opzet. Zo kan men met slecht weer te maken krijgen, waardoor het gebruik van de ruitenwissers noodzakelijk is. Zet u ze tijdens een sneeuwbui niet aan, dan zal de voorruit binnen de kortste keren zijn veranderd in matglas.
Ook de duisternis speelt een rol. Vergeet dan niet de lichten te ontsteken. Iets dat ik nog niet eerder was tegengekomen bij dit soort spellen is de mogelijkheid om achteruit te rijden. Tijdens de rit heeft de speler een grote mate van vrijheid. Wilt u van de geëffende paden afwijken, dan kan dat. Het is dan wel opletten geblazen, want voordat u het weet bent u hopeloos verdwaald, aangezien het zelfs mogelijk is om in tegengestelde richting te rijden.
Nieuw is de mogelijkheid om het spel vanuit een volgauto te bekijken en een herhaling te zien van de laatste crash.
De liefhebbers van de eerste twee delen van *'Test Drive'* zullen blij verrast zijn door dit spel.

Mart Wills

Altijd in voor nieuwe autorace spellen, begon ik aan *'Test Drive III'*. En, hoewel ik eigenlijk weinig verwachtte van dit derde deel - over het algemeen, hoe hoger het nummer des te lager de kwaliteit - werd ik blij verrast. *'Test Drive III'* verslaat de voorgangers met een ronde verschil, waarbij het natuurlijk jammer is dat we eerst deel 1 en 2 moesten aanschaffen. Alles beweegt even lekker en soepel. De graphics, gedeeltelijk gedigitaliseerd, zijn meer dan uitstekend. Het geluid, dankzij het gebruik van muziekkaarten - als MS-DOS'ser kun je niet meer zonder - perfect! En, over verrassingen gesproken, voor de grap reed ik een schuur binnen, waar ik prompt werd aangestaard door een verbaasde koe. Indien u niet in het bezit bent van deel 1 en 2 is *'Test Drive III'* zeker het overwegen waard.

Peter Nouzo

CORPORATION

***'Corporation'* is het nieuwe spel van Core Design, het team dat ondermeer verantwoordelijk is voor *'Monty Python's Flying Circus'* en *'Rick Dangerous'*.**

DUNGEONMASTER

Tot op heden is het meest beroemde RPG (role playing game) adventure ongetwijfeld *'Dungeonmaster'* geweest.

Alhoewel spellen als *'Xenomorph'* (ook wel *'Dungeonmaster in space'* genoemd) geprobeerd hebben *'Dungeonmaster'* van de troon te stoten is dat niet gelukt. Het ziet er echter naar uit dat *'Corporation'* wel eens hierin zou kunnen slagen.

'Corporation' is een drie dimensionaal avontuur met puzzel en arcade actie elementen in de beste *'Dungeonmaster'* traditie.

ROBOTS IN OPSTAND

In de niet al te verre toekomst is er een bedrijf UCC (Universal Cybernetics Corporation) dat verantwoordelijk is voor zowat iedere nieuwe uitvinding op het gebied van robotica. UCC is derhalve groot, rijk, machtig en dermate invloedrijk dat de ondergang van het bedrijf de wereld-economie rampzalig zou verstoren.

UCC staat zwarte dagen te wachten; steeds vaker duiken geruchten op dat UCC betrokken is bij biogenetisch onderzoek, op zoek naar de onverslaanbare soldaat, half robot half mens.

De organisatie Zodiac, een spionage netwerk, waarvan u lid bent krijgt de opdracht de activiteiten van UCC tot op de bodem uit te zoeken. Uw taak is het hoofdkantoor binnen te dringen en een embryo van het biogenetisch monster te vinden. Lukt dit, dan kan UCC gedwongen worden deze monsterlijke activiteiten te staken.

Na een zeer fraaie introductie kunt u bepalen in welke vorm u aan het spel deelneemt; u kunt kiezen uit twee mannen, twee vrouwen en twee androïden (robots). Iedere vorm heeft voor- en nadelen, dus de keuze is belangrijk. Kies en betreedt de lift op het dak van het hoofdkantoor. Het avontuur begint.......

De drie dimensionale gangen zijn grafisch verbazingwekkend, realistische licht- en schaduwpartijen zijn zichtbaar.

Ook de beweging van de figuren is perfect, hier zijn duidelijk zeer ervaren programmeurs aan de gang geweest. Maar dat alles helpt u niet op uw tocht door het doolhof dat het hoofdkantoor blijkt te zijn.

Deuren, liften, gangen, al snel wordt de tocht uiterst moeilijk, niet in het minst vanwege het zeer geavanceerde bewakingssysteem in het gebouw. Video camera's en infrarood detectoren zijn uit te schakelen met uw laser, wat moeilijker wordt het met de menselijke en robot bewakers.

De bewakers zijn weinig spraakzaam maar des te sneller met de laser. En hier komen de RPG elementen aan bod! Wordt u geraakt, dan heeft dit gevolgen voor doen en laten.

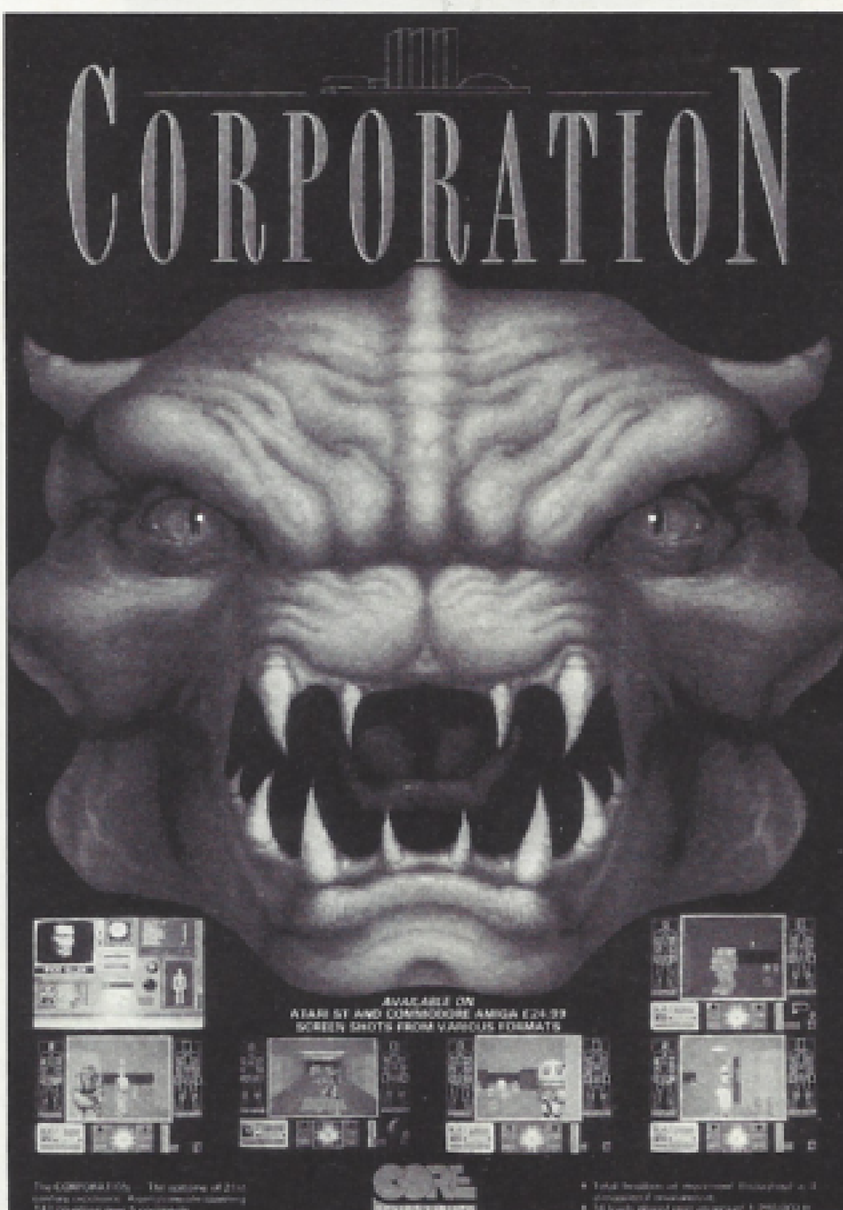
Een schampschot op de arm kan bijvoorbeeld tot gevolg hebben dat u uw hand niet meer op kunt tillen gedurende een bepaalde tijd zodat deuren openen weer moeilijker wordt.

Gelukkig kan het bewakingssysteem buiten werking gesteld worden, dus dat helpt.

Core Design biedt de mogelijkheid om uw eigen gelaat op het scherm te krijgen.

Stuur een pasfoto tezamen met de originele programma disk naar Core en zij zullen de foto digitaliseren, in het programma zetten en binnen niet al te lange tijd krijgt u uw eigen *'Corporation'* versie in de bus.

DUNGEONMASTER OVERTROFFEN



***'Corporation'* is een uiterst ingewikkelde *'Dungeonmaster'* variant. De graphics zijn wonderschoon, de muziek en geluidseffecten meer dan huiveringwekkend en het avontuur kippevel. Achter iedere deur loert de dood, iedere actie kan de laatste zijn.**
Nog nimmer heb ik zo verbeten achter mijn computer gezeten, de muis heeft de nodige slijtage moeten ondervinden. Dagenlang zwerf ik nu al door het enorme complex, de bewaker-robots kan ik zowat uittekenen.
Wanneer komt deze ellende nu eens ten einde?
Eindelijk weer eens een adventure dat me bij de keel heeft!

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Core Design
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00
Atari ST ƒ 99,00
MS-DOS wordt verwacht
Importeur: Homesoft

ROBOTS ONEERLIJK BEHANDELD?

BUCK ROGERS

COUNTDOWN TO DOOMSDAY

GESCHIEDENISLES

In de 23e eeuw zijn de meeste planeten gekoloniseerd. De macht is in handen van grote consortiums zoals RAM (Russo-American Mercantile), gevestigd op Mars. Na een tien jaar durende genadeloze oorlog weet RAM de Aarde op de knieën te krijgen. Aan het begin van de 24e eeuw koloniseert een aantal tegenstanders van RAM de planeet Mercurius. Steeds meer gaat men zich tegen RAM verzetten, waar RAM met onverbiddellijk geweld op reageert.
De Aarde en andere planeten worden met ijzeren vuist onder controle gehouden. Een groep rebellen, de New Earth Organization (NEO),wordt gevormd om RAM te bestrijden. Buck Rogers, de held uit het verleden,sluit zich aan bij NEO. Hij weet RAM zoveel schade toe te brengen dat het consortium besluit de Aarde te verlaten en zich terug te trekken op Venus.

BIDIBIDIBIDIBIDI

HET JAAR 2456

De Aarde wordt bestuurd door NEO maar de hete adem van RAM blijft voelbaar.
Men is druk bezig de planeet weer op orde te brengen en de regelmatige aanvallen van RAM zijn hinderlijk. Steeds meer recruten sluiten zich aanbij het NEO leger, de naam Buck Rogers is legendarisch geworden.

Ook u sluit zich aan bij dit leger en krijgt de leiding over een team. Stel uw team met zorg samen en begin aan het grote avontuur.

In het computer RPG begint u met het samenstellen van het team en de karakters van de teamleden. Ook kunt u een reeds door SSI samengesteld team kiezen. Ieder karakter heeft zeven eigenschappen zoals kracht, behendigheid, charisma, intelligentie en technische know-how, welke beïnvloed worden door het ras waartoe men behoort. Vervolgens moet een carrière gekozen worden, zoals ingenieur, krijger of piloot. Voor iedere baan staan bepaalde minimum eisen en niet elk ras kan elke baan krijgen. U kunt door het toekennen van punten de personen in het spel nog verfijnen.

U bestuurt uw team met behulp van menu's terwijl met de muiswijzer aangegeven wordt in welke richting men zich moet bewegen.

OP PAD

Het spel bestaat uit een reeks adventures die in elkaar overlopen. Een deel van het scherm is een 3D weergave van de omgeving; u kunt ook kiezen voor bovenaanzicht, wat het overzicht van de omgeving wat beter maakt. Regelmatig raakt u in moeilijkheden en moet u zich met wapens uit de situatie redden. Verschillende wapens komen tijdens het spelen in uw bezit: lasergeweren, plasma-vuurwerpers en granaten. Tijdens deze actie worden uw team en de vijanden getoond in een 3D isometrische omgeving.

Uiteraard beperkt de strijd zich niet tot de planeet Aarde. U kunt de ruimte in waarbij het veroveren van andere schepen een veel voorkomende optie is. Eerst fors rammen en vervolgens aan boord gaan en waardevolle voorwerpen "veilig stellen". Om een schip te veroveren moet u zowel de machinekamer als de brug innemen. Met de opbrengst van de buit kunt u brandstof kopen en reparaties laten uitvoeren. Overigens is strijden in de ruimte meer een tactisch gebeuren dan arcade actie.

'Buck Rogers - Countdown to Doomsday' is zeer groot.

De locaties variëren van Martiaanse woestijnen tot gigantische ruimteschepen.

Overal komt u wel mensen of andersoortige wezens tegen, sommige vriendelijk,andere wat minder.

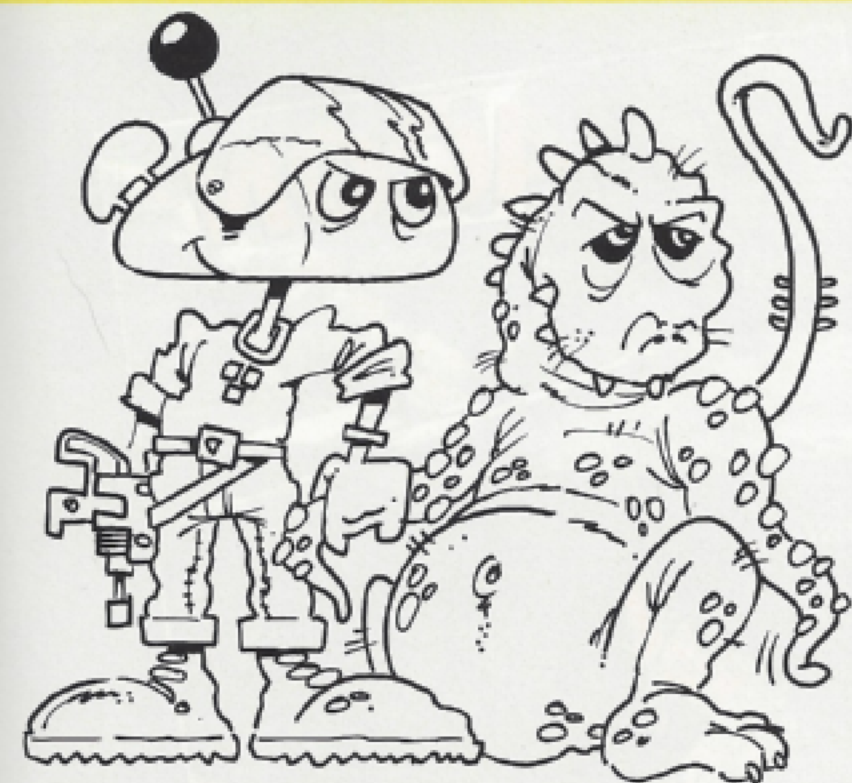


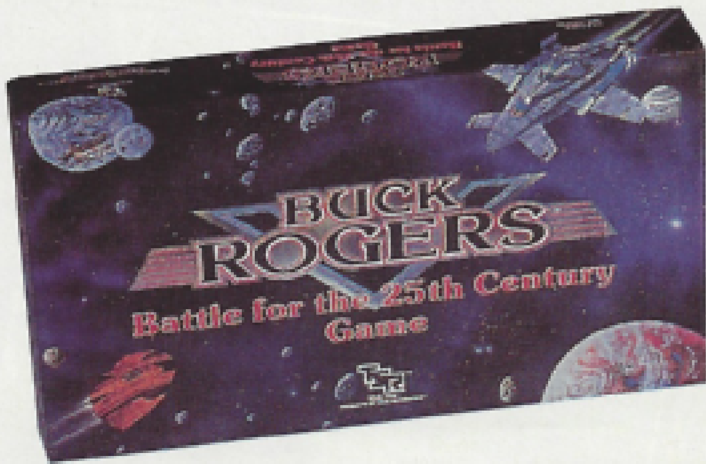
KNAP JE EVEN EEN CRYOGENISCH UILTJE EN METEEN BEN JE EEN HELD

***'BR-CTD'* ziet er grafisch zeer indrukwekkend uit, de sfeertekening is uitstekend; je voelt je echt in de 25e eeuw. Op de PC is de AdLib ondersteuning fraai, de voorlopige ST en Amiga versies die ik zag/hoorde vielen wat tegen. Nu zal dat laatste mij persoonlijk nooit tegenhouden, speelbaarheid en diepgang van een spel zijn vele malen belangrijker dan het uiterlijk. En wat dat betreft is *'BR-CTD'* goed. Na eerst wat gekluns met het genereren van karakters voor mijn team zat ik al snel midden in de ellende. Geluk behoedde me voor wat te prematuur tot een eind gekomen tochten en al snel raakte mijn team uitstekend op elkaar ingespeeld. Net als bij een normaal RPG wordt een karakter sterker naarmate men meer ervaring opdoet. Tot mijn spijt moet ik bekennen dat ik als ruimte-cowboy een grote mislukking ben, maar al doende leert men. SSI laat weten dat *'Buck Rogers - Countdown to Doomsday'* zo'n 100-140 uur spelen zal vergen; naar wat ik er tot nog toe van gezien heb geloof ik ze maar al te graag.**

Peter Nouzo

Wie kent niet de legendarische TV-serie waarin Buck Rogers (Gil Gerard),na eeuwen bevroren door het heelal gedwaald te hebben, gered wordt en deAarde een nieuwe held krijgt.
Aan zijn zijde de schone kapitein Wilma Deering en de ontroerende robot "Bidibidibidi" Twiki.
Een verhaal dat menig SF-fan aansprak. De Amerikaanse bordspellen- en RPG fabrikant TSRInc. ontwikkelde een 'role playing game' rondom Buck Rogers, evenals een normaal bordspel.
In samenwerking met SSI is er dan nu het computer RPG.





ROBIN HOOD IN SPACE

Zowel het oorspronkelijke RPG als het bordspel *'Buck Rogers - Battle for the 25th Century'* zijn in Nederland te koop, uitsluitend echter in gespecialiseerde zaken zoals Compendium (A'dam 020-381579) of de American Discount Book Centers (A'dam 020-255557; Den Haag 070-3642742).
In het bordspel strijden twee tot zes spelers tegen elkaar en proberen de heerschappij in de 25e eeuw te veroveren. Het spel bevat bijna 400!! plastic speelfiguurtjes zoals soldaten, vliegtuigen, raketten en satellieten. De spelers nemen de gedaanten aan van de zes grootste helden en schurken in het zonnestelsel. Gemiddelde speeltijd van een spel is vier tot zes uur.



'Buck Rogers - Countdown to Doomsday', een RPG in de 25e eeuw, bestaat uit een aantal opeenvolgende episodes die op verschillende plaatsen spelen. Normaal gesproken ziet men de omgeving in 3D, doch in sommige episodes kan dit uitzicht worden verruild voor een plattegrond. De graphics zijn fraai, de animatie tijdens de vechtscènes had iets beter gekund.

Men begint het avontuur met een team van maximaal zes deelnemers, die uit evenzovele rassen kunnen worden gerecruteerd. Elk personage krijgt een beroep en vervolgens worden speciale talenten rondgestrooid. Ras, beroep en talent hebben allemaal invloed op elkaar, dus er moet wat denkwerk worden verricht om een evenwichtig samengesteld team op poten te zetten. Aan uitsluitend vechtersbazen heeft men in *'Buck Rogers'* niet veel; ook computerexperts en verpleegkundigen zijn nodig. Na deze voorbereidingen start het eigenlijke avontuur. Het samenstellen van de karakters vereist het nodige inzicht in de mogelijkheden van de verschillende rassen. Maar, nadat men zich hierin heeft verdiept, is dit een stuk interessanter dan op pad te gaan met de standaard op de diskette aanwezige karakters. De besturing gebeurt via menu's, hetgeen soepel werkt. Uit diverse menu's moet bijvoorbeeld worden gekozen wie met welk wapen aanvalt, of er speciale kleding moet worden gedragen, etcetera.

Nadat een episode is afgesloten, kunnen buitgemaakte wapens en voorwerpen worden verkocht of andere wapens aangeschaft worden. Of breng een bezoekje aan de ziekenboeg om verwondingen te laten behandelen. Bovendien kan men zijn (of haar) karakter, indien genoeg ervaringspunten zijn verdiend, trainen voor een hogere klasse en nieuwe talenten ontwikkelen.

Naar mijn mening komt het spel wat traag op gang, maar nadat het eerste deel van het avontuur achter de rug is, wordt het snel interessanter. Voor de liefhebbers van RPG's is *'Buck Rogers - Countdown to Doomsday'* een prima keuze. Behalve het feit dat het een uitstekend spel is, bieden de avonturen in de 25e eeuw een welkome afwisseling op de meer gebruikelijke avonturen tussen draken, trollen en aanverwante monsters.

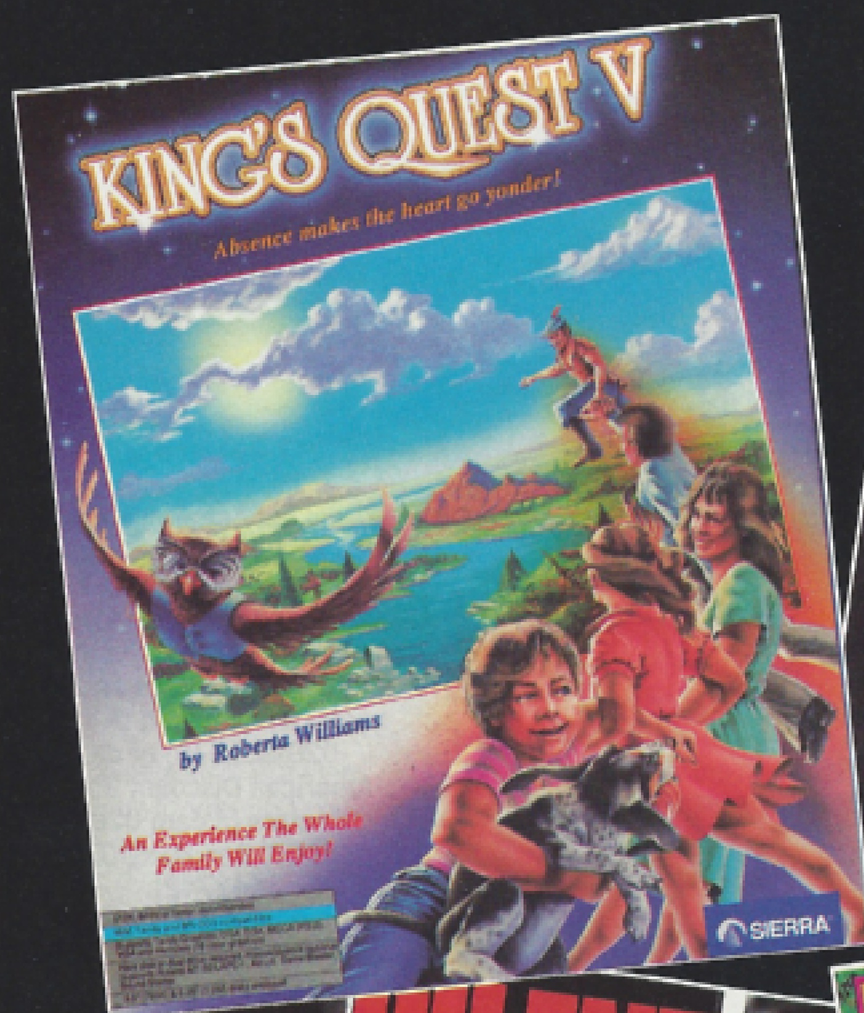
Steven Groot

PRODUKT INFO

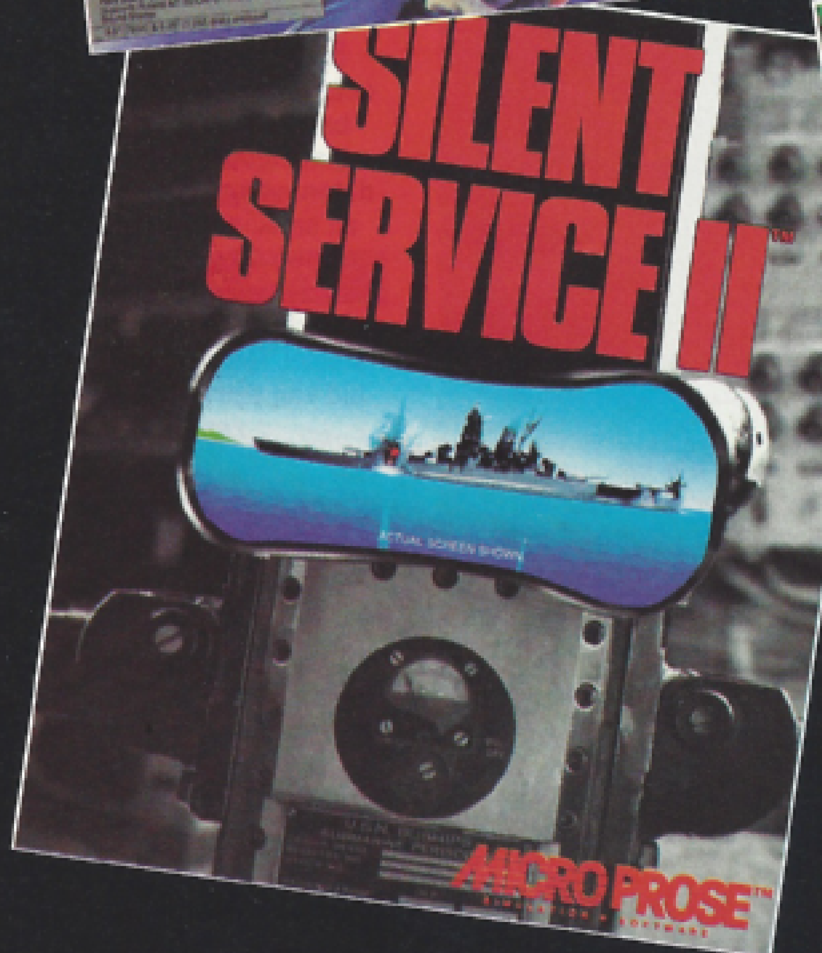
Fabrikant: SSI
Leverbaar voor:
C64 ƒ 89,50
MS-DOS ƒ119,00
RAM: 640K
Ondersteunde videokaarten:
CGA/EGA/VGA/TANDY
Ondersteunde muziekkaarten:
AdLib
Amiga en Atari ST 1991
Importeur: Homesoft

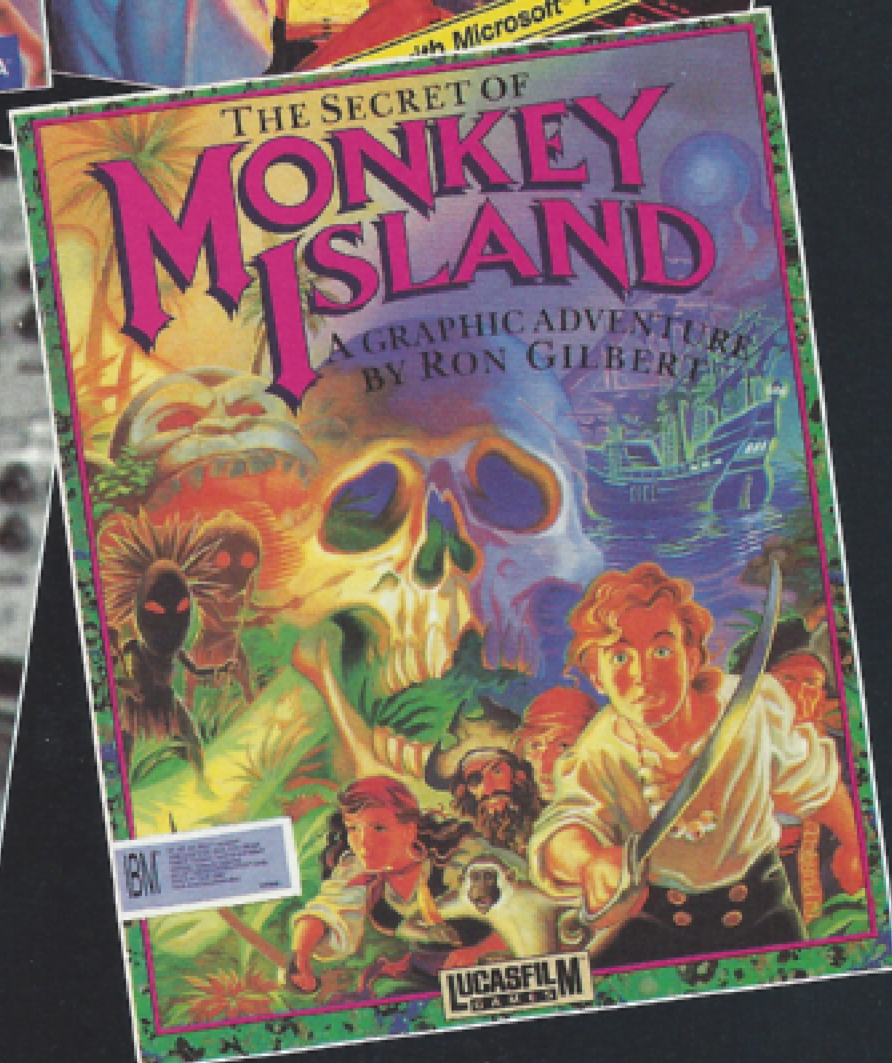
De MS-DOS versie kan niet vanaf de geleverde diskettes gespeeld worden. Alle files zijn gecomprimeerd en moeten via de INSTALL procedure uitgepakt worden. Op een harddisk is minimaal 2 Mb nodig om *'Buck'* weer tot leven teroepen.

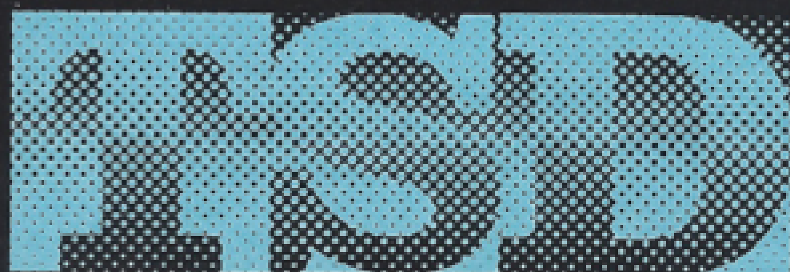
DE AVONTUURLIJKE WERELD VAN UW COMPUTER











Distributie Nederland:
Homesoft, Küppersweg 63, 2031 EB Haarlem
Telefoon: 023-311241 Fax. 023-318488

Distributie België:
T.S.D, Küppersweg 65, 2031 EB Haarlem
Telefoon: 023-319273 Fax. 023-310400

Verkrijgbaar in België bij Alltech, Compubooks, Computer Paradise, FNAC, GB-Maxitec en de computer vakhandel.

DEALER AANVRAGEN WELKOM.

Out Run rechts ingehaald

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

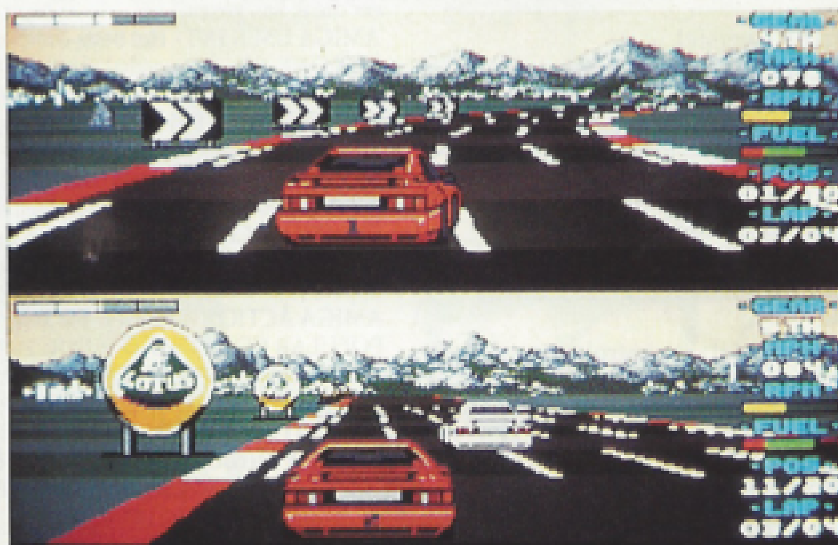


0-100 KM/U IN 1,7 SECONDEN

'Lotus Esprit Turbo Challenge' is een racespel voor één of twee spelers, hiertoe is het beeldscherm horizontaal in tweeën gedeeld. C64 bezitters kennen dit uiteraard van het spel *'Pitstop II'*. Naar keuze kan men een handgeschakelde Lotus of een automaat besturen. Het spel kan op drie verschillende moeilijkheidsgraden worden gespeeld. Afhankelijk van de moeilijkheidsgraad bestaat een seizoen uit 7, 10 of 15 races, in totaal dus 32 verschillende circuits. *'Lotus'* is een afvalrace, om mee te mogen doen aan de volgende race moet een plaats bij de eerste 10 worden veroverd.

Aan boord van een bolide van dit niveau treft men vanzelfsprekend geen cassetterecorder aan. De Cd-speler kan vier verschillende swingende muziekjes ten gehore brengen. Alleen race-geluiden kan natuurlijk ook.

VERGEET DE PITSTOP NIET!





De Lotus Esprit SE Turbo is zowat de snelste auto ter wereld, met een topsnelheid van meer dan 250 km/u scheur je door de scherpste bochten. De nadruk in *'Lotus'* ligt op snelheid en realisme en dat is te merken. Met gierende banden door een bocht is zo gebeurd en de 18 andere coureurs kunnen er ook wat van, ze zijn met name goed in het hinderen. Zeker met twee spelers is *'Lotus'* het beste race spel op de markt. Persoonlijk heb ik een Testarossa toch al nooit zien zitten, geef mij maar een *'Lotus'*

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Gremlin
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50
Atari ST ƒ 89,50
C64 Cass ƒ 45,00
Disk ƒ 55,00
Een MS-DOS versie wordt niet verwacht.
Importeur: Homesoft

Toen ik dit spel in handen kreeg was een lichte geeuw haast niet te onderdrukken. De feestdagen staan weer voor de deur en dan is het weer tijd voor het onvermijdelijke race-spel. Nadat ik mijn Amiga had opgestart, duurde het echter niet lang voordat ik verliefd was op dit spel. *'Lotus Esprit Turbo Challenge'* is in mijn ogen het spel dat de makers van *'Out Run'* voor ogen moet hebben gestaan.
De presentatie van het spel is vlekkeloos, de actie is furieus en de muziek is prima. Zelfs wanneer het beeldscherm gevuld is met een groot aantal andere auto's wordt de snelheid van de graphics niet nadelig beïnvloed.
Het met volle vaart door een heuvelachtig terrein scheuren doet de haren ten berge rijzen, vooral als achter de heuvel een scherpe bocht blijkt te wachten.
Een ander detail is het feit dat de remlichten van de Lotus gaan branden wanneer wordt geremd.

In *'Lotus Esprit'* is het niet voldoende om vol gas rond te scheuren. Op de langere circuits zal het brandstofpeil goed in de gaten gehouden moeten worden. Zonodig moet de tank worden gevuld tijdens een pitstop.

Natuurlijk is niets zo frustrerend als tijdens een succesvolle race te worden gestoord door de telefoon, zoals ik uit ervaring weet. Temeer wanneer het spel geen pauzetoets kent. Ondanks het feit dat de handleiding hierover niets meldt, kan *'Lotus Esprit'* worden gepauzeerd door toets <F10> in te drukken.

Wie dit spel niet aanschaft, kan in het vervolg niet meer met goed fatsoen volhouden een liefhebber van race-spellen te zijn.

Steven Groot

IN VOETBAL SIMULATIES
NDS, OOK OP HET SCHERM

THE FINAL WHISTLE
ƒ 49,50 Amiga/Atari ST (verwacht)

Tilt de benodigde vaardigheden en het spelplezier van Kick Off 2 naar nieuwe hoogten.

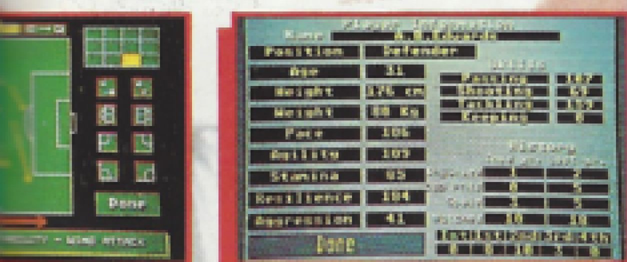
* Twee nieuwe modules.
* Raadpleeg spelers-statistieken (eigenschappen en vaardigheden) voordat de opstelling bepaald wordt.
* Geheel vernieuwde hoekschoppen. Bepaal nauwkeurig de hoogte en baan van de bal, alsmede hoe hard deze wordt getrapt.
* Meer mogelijkheden bij inworpen en strafschoppen.
* Mogelijkheid om de bal op te wippen voor een oogverblindende kopbal of een spectaculaire omhaal.
* Nieuwe modus voor twee spelers. Speler 1 speelt in positie of het dichtst bij de bal. Speler 2 speelt in positie of als doelverdediger.
* Grens- en scheidsrechters in het veld.
* Nieuwe eigenschap voor spelers, FLAIR. Een speler met veel flair kan een solo-actie ondernemen in de richting van het doel.
* Vier nieuwe velden. Wembley, Glad, Modderig, Knollenveld.

En nog veel meer.

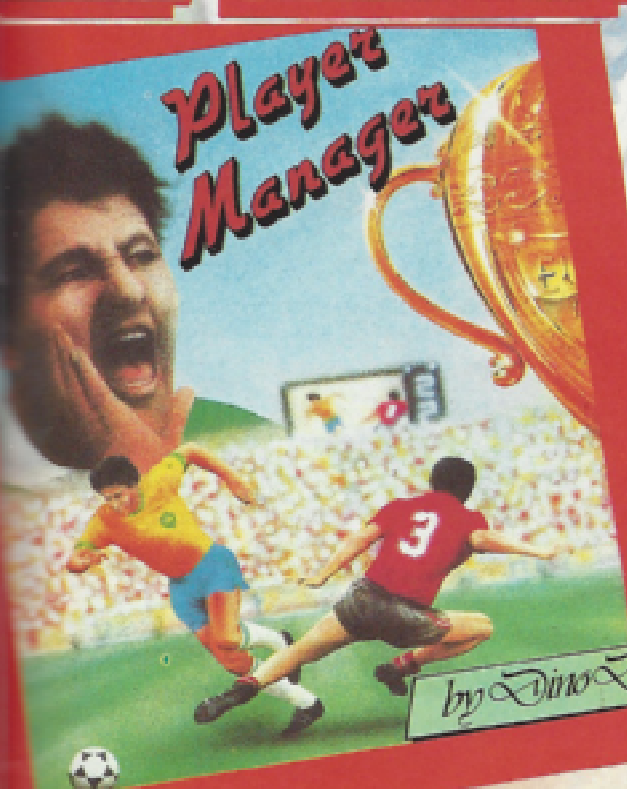
WINNING TACTICS (ƒ 29,95 - verwacht) - Een verzameling tactieken die in Player Manager of Kick Off 2 kunnen worden toegepast. Met complete uitleg.

RETURN TO EUROPE (ƒ 39,95 - verwacht) - Drie Europese cup competities. UEFA Cup, Europa Cup en Europa Cup 2.

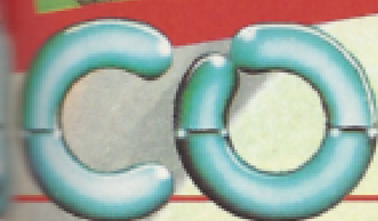
GIANTS OF EUROPE - (Verwacht in 1991) De beste teams uit Europa verzameld op één diskette.







Produkten nog in ontwikkeling. Wijzigingen in specificaties voorbehouden. Alle datadiskettes zijn Engels-talig.



ANCO SOFTWARE - Distributie voor Nederland: HomeSoft, Kuppersweg 63-65, 2031 EB Haarlem, Telefoon 023-311241, Telefax 023-318488.
Distributie voor België: TSD, Kuppersweg 65, 2031 EB, Haarlem, Telefoon 023-319273, Telefax 023-31040

NIGHT SHIFT

'Night Shift' kwam net te laat binnen om nog uitgebreid besproken te worden in dit nummer van Hoog Spel.

Dit nieuwe spel van Lucasfilm Games is weer eens wat anders. Als manusje van alles bent u aangenomen in een speelgoedfabriek. Uw voornaamste taak is 's nachts het Beest operationeel te houden. Het Beest is de machine waarmee alle speelgoed gemaakt wordt dat uw baas verkoopt: Darth Vaders, Luke Skywalkers en andere *'Star Wars'* produkten. Alles waarmee Lucasfilm geld verdient, produceert het Beest.

Het is spijtig voor u maar soms heeft het Beest andere prioriteiten wat produktie betreft. Aan u de taak het weer op het goede spoor te brengen.

Het klinkt allemaal zo eenvoudig, totdat u de enorme hoeveelheid schakelaars, drukknoppen en andere parafernalia ziet waarmee u zich bezig dient te houden.



US Gold/Lucasfilm Games   Amiga, Atari ST, C64, MS-DOS

GOLDEN AXE

De hallenkast was een groot succes, niet door de uitstekende graphics maar véeleer door de zeer grote variëteit aan uitdaging.

Of het zal lukken de kwaliteit van de kast te evenaren zal moeten blijken. Zeker op de 8bit computers staat Virgin voor een schier onmogelijke taak.



De drie helden van het spel, de barbaar Axe Battler, de Amazone Tyris Flare en de dwerg Gilius Thunderhead gaan op pad om de boosaardige Death Adder van de troon te stoten. Om hem te bereiken zal er veel en vaak zeer bot op losgehakt moeten worden, in dat opzicht is *'Golden Axe'* pure arcade actie.

Daarnaast bezit iedere held - de heldin uiteraard ook - magische talenten, welke op elk willekeurig moment gebruikt kunnen worden om net als een bom alles en iedereen op het scherm overhoop te blazen.

Virgin/Sega
Amiga, Atari ST, C64
Sega Master System, Sega Mega Drive

SPEEDBALL II

Het originele *'Speedball'* deed veel stof opwaaien in Engeland door de uitstekende graphics. Dankzij *'Speedball'* en *'Xenon 2'* werden de Bitmap Brothers befaamd, wat hen echter - getuige 'Cadaver' en *'Speedball II'* - niet weerhield nog betere spellen te ontwerpen.



'Speedball II' is nog gewelddadiger dan de voorganger. Volledige bepantsering en metalen pennen behoren nu tot de alledaagse uitrusting van de doorsnee Speedballer. En een keeper kan met een doelbewuste trap tegen de juiste delen overreed worden de bal door te laten. Natuurlijk zijn er scheidsrechters maar deze zijn best bereid even de andere kant uit te kijken, mits natuurlijk voldoende pecunia van eigenaar verwisselt.

Ook zal het managen van het team onderdeel van het spel zijn. Spelers kunnen ge- en verkocht worden, bovendien kunnen nieuwe taktieken voortdurend opgesteld worden.

Waar het origineel slechts verticaal scrollde, kan *'Speedball II'* moeiteloos en zeer gladjes in acht richtingen scrollen. De testversies die we mochten bekijken deden ons al versteld staan. Hoe het complete produkt eruit zal gaan zien is afwachten.
En dat doen we dan ook gespannen.

Mirrorsoft
Amiga, Atari ST

WOLF PACK

'Wolf Pack' van NovaLogic werd reeds in 1989 aangekondigd. Tot op heden heeft Mirrorsoft dit programma nog steeds niet op de markt gebracht.



'Wolf Pack' is een zeer realistische simulatie die zich afspeelt tijdens de Tweede Wereldoorlog. In *'Wolf Pack'* vindt de confrontatie plaats tussen een Duitse onderzeeër en een konvooi van de Geallieerden. U kunt zowel de rol van de commandant van de onderzeeër als de leiding over het konvooi op u nemen.

'Wolf Pack' bevat een grote hoeveelheid missies die zowel overdag als 's nachts plaats kunnen vinden, één en twee speler optie en een constructiekit mocht u zelf scenario's willen verzinnen.

Wij zullen *'Wolf Pack'* zeker uitgebreid aan de tand voelen wanneer deze simulatie eindelijk leverbaar wordt.

Mirrorsoft
MS-DOS

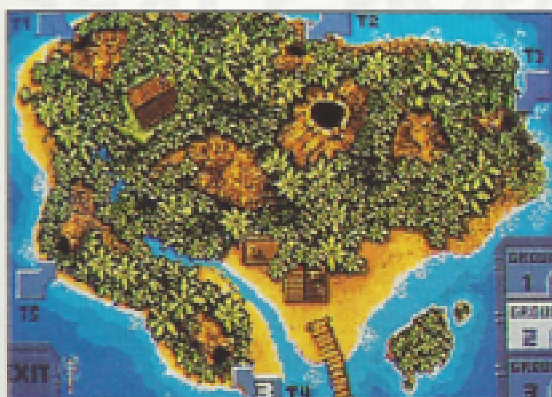
Sega en IBM Japan hebben de handen ineen geslagen, met als resultaat een AT computer die tevens compatibel is met de Sega Mega Drive. Het systeem bestaat uit een normale 286 computer, doch deze is uitgebreid met poorten voor Sega Mega Drive software, een modem en twee joypads. Ook de aangekondigde Sega CD-drive kan worden aangesloten. Alle geluidsmogelijkheden van de Sega Mega Drive kunnen door de PC worden gebruikt.



De computer wordt waarschijnlijk omstreeks april/mei 1991 in Japan gelanceerd. Verwacht wordt dat de machine op zijn vroegst in october 1991 in Europa op de markt komt. Er zullen drie verschillende uitvoeringen beschikbaar zijn, met één of twee diskdrives of een 30 MB harddisk.
Over de prijs is nog niets definitief bekend, maar verwacht wordt dat de goedkoopste uitvoering tussen de ƒ 2500 en ƒ 3000 zal kosten.

NARCO POLICE

Nog net voor het ter perse gaan van het tweede nummer van Hoog Spel stapten twee werknemers van het Spaanse softwarehuis Dinamic onze redactieburelen binnen met hun nieuwste spel *'Narco Police'*; een combinatie van arcade-actie en strategie. Het spel ziet er perfect uit en het speelt prima, zij het dat het moeilijk is.



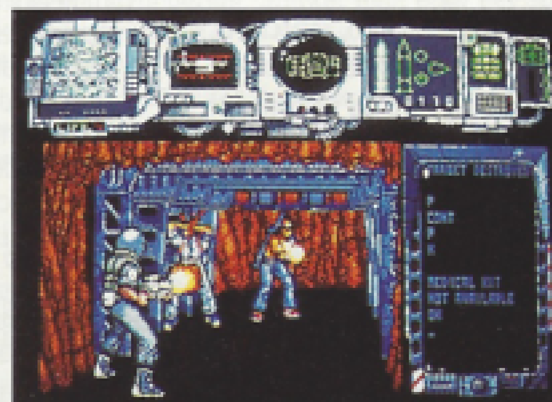
Na krap een half uur rende ik "Stop de persen!" schreeuwend door het pand. (Een jongensdroom ging eindelijk in vervulling.) Het was helaas te laat voor een recensie, maar het spel is belangrijk genoeg om onze lezers hiervan een voorproefje te geven.

'Narco Police' speelt zich af in het jaar 2003, wanneer reeds meer dan 20% van de wereldbevolking aan drugs verslaafd is. Hieraan moet een eind worden gemaakt. Teneinde deze macht in te dammen hebben alle landen twee van hun beste politiemensen beschikbaar gesteld voor het vormen van een wereldwijde anti-drugs organisatie. Na vijf jaar noeste training is het elitekorps klaar om in actie te komen.

Naarstig speurwerk van de geheime dienst heeft uitgewezen dat het grootste deel van de drugs afkomstig is van een eilandje ergens in de Stille Oceaan. Het eiland wordt uiteraard zeer goed bewaakt. Niet alleen is een uitgebreid privé leger op de been gebracht, men heeft ook 500 miljoen dollar geïnvesteerd in geavanceerde bewakingsapparatuur.
De speler moet proberen door te dringen tot het laboratorium in het centrum van het eiland. De inval wordt gedaan door drie teams van elk vijf man.

Een belangrijk deel van het spel speelt zich af in de tunnels. De teams beschikken over verschillende soorten wapens. De precieze samenstelling ervan kan door de speler van te voren worden bepaald. Ook kogelvrije vesten en verbandkisten kunnen worden meegenomen.

Elk team is uitgerust met een intercom die gebruikt kan worden voor het intikken van commando's, zoals het overschakelen naar een ander team of het inroepen van versterking. Ook treft de speler her en der computerterminals aan in de tunnels. Deze terminals kunnen - ook weer via het intikken van opdrachten - worden gebruikt voor het uitschakelen van bewakingscamera's of het openen van deuren.



Dinamic
Amiga, Atari ST, MS-DOS en MSX. Begin 1991 wordt de ROM versie voor de Commodore 64 verwacht.

LORD OF THE SWORD

Het Kwade is over het land neergedaald. Boosaardige wezens maken zich op om de macht over te nemen. Slechts één krijger, Landau the Brave, kan ze stoppen.

Het zijn duistere tijden voor het koninkrijk Baljinya. Weerzinwekkende creaturen zijn er door een walgelijk complot in geslaagd de koning en zijn familie uit te moorden. Het zal niet lang meer duren voor



de corrupte en onmenselijke geest van hun lang overleden duivelse leider Ra Goan weer over het land waart. Wanneer de duistere machten in hun opzet slagen, zal Ra Goan de troon opeisen en Baljinya voor eeuwig in zijn macht hebben.

De ouderlingen van Baljinya weten dat alleen een sterke, moedige krijger het tij kan keren. Om deze aanstaande held te vinden heeft men een examen bedacht. Degene die erin slaagt deze uit drie onderdelen bestaande proef af te leggen valt de eer te beurt om het koninkrijk te redden.

De speler neemt de gedaante van Landau, een machtige vechtersbaas uit het noorden van het land, aan. Gewapend met zwaard en pijl en boog aanvaardt Landau de reis. De weg is lang en vol gevaar, maar als Landau zijn taken volbrengt wachten hem ongehoorde roem en rijkdommen.
Vol goede moed vertrekt Landau in dit horizontaal scrollende spel waarin hem het leven zuur wordt gemaakt door een groot aantal verschillende monsters. Het spel bevat enige adventure elementen aangezien men onderweg aanwijzingen kan krijgen die behulpzaam zijn bij het verslaan van het Kwade.

'*Lord of the Sword*' is een spel waarin men heen en weer loopt en er met een zwaard lustig op los mept. Om tegenstanders op wat grotere afstand te doden kan theoretisch gebruik worden gemaakt van pijl en boog. De tocht voert voornamelijk door bossen, doch het monotone landschap wordt af en toe gebroken door een dorpje. Hier kan de speler een woning betreden, waar soms goede raad wordt gegeven en een andere maal een nuttig voorwerp wordt verstrekt. Ook komt men zo nu en dan voor een kapotte brug te staan. Voor zover ik heb kunnen nagaan zijn deze uitsluitend voor de afwisseling opgenomen, aangezien de speler zonder nadelige gevolgen door het water kan lopen. Het is dus niet nodig om op precies het juiste moment te springen teneinde een nat pak te voorkomen.
De graphics in het spel zijn van goede kwaliteit en ook de muziek is dik in orde. Over het spel zelf ben ik helaas minder te spreken. Het spel is ronduit saai en de hoofdpersoon beweegt uitermate traag. Van de pijl en boog heb ik tot nu toe weinig plezier mogen beleven. Voordat de boog gespannen is, is de tegenstander in de meeste gevallen namelijk al over de held heen gesprongen en wordt deze in de rug aangevallen.
Blijft over, veel rondlopen door een landschapje, monsters onthoofden en op naar het volgende dorp.
'*Lord of the Sword*' kan mij absoluut niet bekoren.

Edward Helven

PRODUKT INFO
Fabrikant: Sega Enterprises Ltd.
Leverbaar voor:
Sega Master System
Prijs: ƒ 99,00
Importeur: RCA/Columbia

TENNIS ACE

Dit tennis-spel kan door een of twee spelers worden gespeeld. Twee spelers kunnen zowel tegen elkaar aantreden of het als "dubbel" tegen een computerteam opnemen. Het is ook mogelijk om in uw eentje een dubbelspel te spelen. De computer bestuurt dan niet alleen de tegenpartij, maar ook uw partner. In '*Tennis Ace*' kan men opteren voor een oefenpartijtje, een demonstratiewedstrijd of het deelnemen aan het zogenaamde "Grand Slam" toernooi. In elk geval moet men een speler kiezen waarmee men een gooi naar succes wil doen. De spelers hebben allemaal hun eigen karakteristieken die worden uitgedrukt in cijfers voor kracht, snelheid en techniek. Tijdens de wedstrijd kan men de tegenstander proberen te verschalken met verschillende soorten slagen, waaronder een lob en een



drop shot. De wedstrijden kunnen worden gespeeld op gras, gravel of cement. Indien men aan een toernooi deelneemt, kan men het soort baan niet zelf instellen, aangezien Wimbledon nu eenmaal op gras wordt gespeeld. Het winnen van een toernooi of een demonstratiewedstrijd heeft tot gevolg dat de speler een aantal punten krijgt toegekend. Deze punten kunnen - net als bij een RPG - worden toebedeeld aan de eigenschappen kracht, snelheid en techniek. Hierdoor wordt de betreffende speler steeds beter.

'*Tennis Ace*' is een leuk spel, dat - net als de meeste spellen in dit genre - het beste tot zijn recht komt wanneer het door twee spelers wordt gespeeld. Het spel is niet echt eenvoudig, maar dat komt in dit geval het plezier alleen maar ten goede. Aardig is het feit dat men na een gespeelde partij meer ervaring heeft opgedaan en door middel van het invoeren van een wachtwoord de volgende keer op dat niveau verder kan gaan. Behalve een normale slag kan men ook een smash, een lob of een dropshot (zo'n smerige bal die net over het net neerkomt) geven. Het timen van een slag is van cruciaal belang, dus het is aan te raden flink te oefenen voordat u aan een toernooi begint.
Mede dankzij het feit dat een speler na een winstpartij steeds sterker wordt, vind ik '*Tennis Ace*' een leuke aanvulling op het bestaande assortiment tennisspellen.

Edward Helven

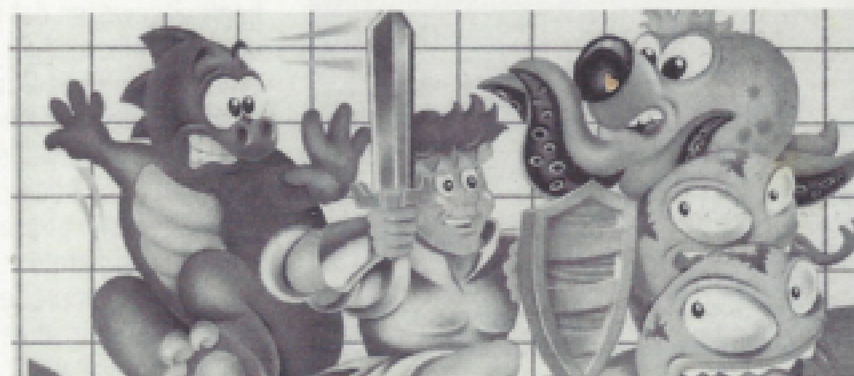
PRODUKT INFO
Fabrikant: Sega Enterprises Ltd.
Leverbaar voor:
Sega Master System
Prijs: ƒ 99,00
Importeur: RCA/Columbia

WONDER BOY III - THE DRAGON'S TRAP

Nadat hij de MEKA-draak heeft verslagen, ontdekt '*Wonder Boy*' tot zijn afgrijzen dat hij niet meer helemaal de oude is. Met zijn laatste vurige ademtocht heeft de draak namelijk nog net kans gezien '*Wonder Boy*' om te toveren tot reptiel!

Zo begint het verhaaltje dat aan dit derde deel van '*Wonder Boy*' voorafgaat. Het enige dat onze jonge held nu nog kan redden is het "Salamander Kruis". Volgens de legende heeft de MEKA-draak dit magische kruis ergens diep in '*Monster Land*' verborgen.

Er zit voor '*Wonder Boy*' dus niets anders op dan een speurtocht te



'*Wonder Boy III - the dragon's trap*' is een leuk vervolg op de twee eerdere delen uit deze trilogie. Nog meer monsters en nog meer schatten komt onze "boy" op zijn tocht tegen. Er zijn ook weer de nodige geheime deuren en schatkisten te vinden. Goudstukken kunnen als vanouds in de winkels worden ingeruild tegen wapens, levenselixers en nog veel meer nuttige zaken.
Tijdens het spel neemt '*Wonder Boy*' regelmatig een andere gedaante aan. Schrik niet, dit is nodig om de verschillende delen te kunnen uitspelen.
In eerste instantie dacht ik even dat mijn exemplaar van het spel een fout vertoonde omdat na korte tijd het beeld begon te trillen. Maar, al spoedig bleek dit te worden veroorzaakt doordat het kasteel waarin ik mij bevond aan het instorten was. Her en der in het spel komt de speler kerkjes tegen. Ook als u atheïst bent, raad ik aan deze te bezoeken. Eenmaal binnen krijgt u namelijk een wachtwoord dat u kunt gebruiken om het spel later te hervatten op het punt waar u een vorige keer was gestopt. '*Wonder Boy III*' is in mijn ogen een waardige opvolger van de eerste twee delen.

Edward Helven

De planeet Nebula werd 18 jaar geleden aangevallen door krijgers uit het Lone Star System. De weinige overlevenden zwoeren toekomstige aanvallen tegen elke prijs af te slaan. De tijd om deze belofte na te komen is nu aangebroken.

THUNDER FORCE II

Het Lone Star System heeft opnieuw de oorlog verklaard aan Nebula, dat nog maar net bekomen is van de eerste oorlog.



De leider van Lone, Reficul, heeft het moederschip Plealos in een baan om de planeet Nebula gebracht en dirigeert van daaruit zijn troepen. In een poging de verdedigers van Nebula te decimeren heeft hij een omvangrijke vloot ruimtejagers laten opstijgen. Dat Reficul aardig in zijn opzet is geslaagd, moge blijken uit het feit dat u de enig overgebleven piloot bent. U bestuurt de geavanceerde jager *'Thunder Force II'* over de planeet. Het einddoel is het bereiken van het ondergrondse commandocentrum dat inmiddels door Reficul is ingenomen.
De planeet is onderverdeeld in vijf niveaus. De oneven genummerde niveaus tonen het slagveld in bovenaanzicht, terwijl de even genummerde niveaus het gevecht in zij-aanzicht laten zien. Tijdens het spel komen regelmatig krachtiger wapens beschikbaar die kunnen worden opgepikt door er overheen te vliegen.

PRODUKT INFO
Fabrikant: Sega Enterprises Ltd.
Leverbaar voor:
Sega Mega Drive
Prijs: ƒ 129,00
Importeur: RCA/Columbia

De logica achter het spel *'Thunder Force II'* ontgaat mij volstrekt. Volgens het inleidende verhaaltje word ik namelijk geacht mijn planeet tegen een invasie te beschermen. Hoe kan ik dan punten krijgen voor het opblazen van gebouwen en dergelijke? Bovendien, waarom wordt mijn toestel onder vuur genomen door het afweergeschut? Vergeet dus de onzin die nu eenmaal bij dit soort spellen schijnt te horen en geef de vijand er zonder nadenken van langs.
***'Thunder Force II'* is een spel dat de aanhangers van schietspellen niet zal teleurstellen. De actie is snel en er gebeurt zeer veel tegelijk op het scherm. Alleen vind ik de prijs aan de hoge kant.**

Frans van Lunteren

ondernemen door gevaarlijke gebieden. De reis voert hem onder andere door woestijnen, onderaardse gewelven, oerwouden en zelfs onder water zal hij moeten overleven.
Aan het einde van elke etappe moet *'Wonder Boy'* een grote draak verslaan om zijn reis te kunnen vervolgen.

Na het verslaan van een draak verandert *'Wonder Boy'* van gedaante. Zo kan hij de vorm van een reptiel, een muis, een leeuw, een piranha of een havik aannemen.

In al deze verschijningsvormen beschikt *'Wonder Boy'* over een ander wapen, terwijl ook zijn kracht variabel is. Als havik kan *'Wonder Boy'* bijvoorbeeld zelfs vliegen.
Overigens bestaan er ook speciale kamers waarin *'Wonder Boy'* zelf de door hem gewenste gedaante kan aannemen.

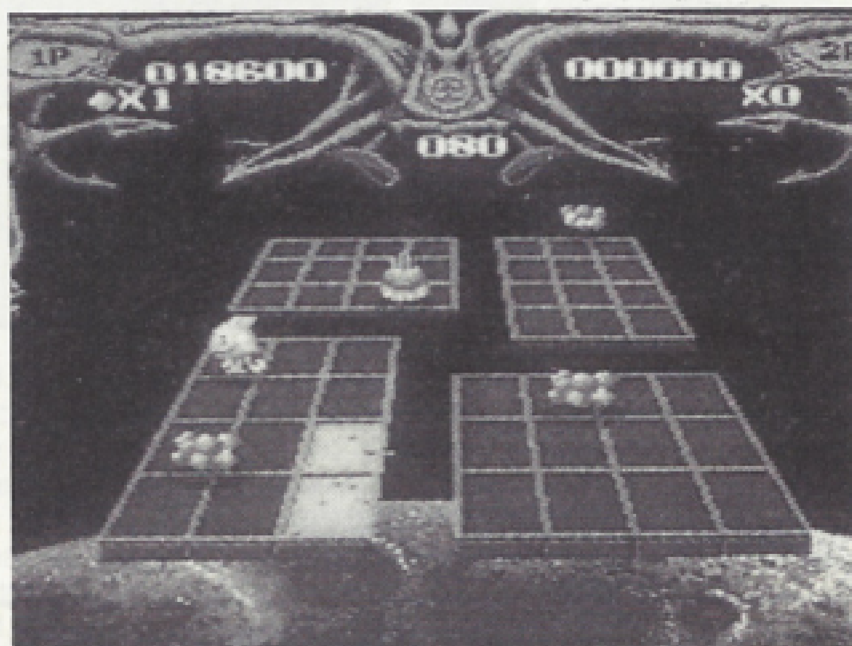
In het spel kunnen verschillende soorten wapens, maar ook schilden en helmen, worden gekocht en/of gevonden. Door het verslaan van tegenstanders kan de held aan goudstukken komen die in de vele winkels kunnen worden uitgegeven aan allerhande nuttige zaken.

PRODUKT INFO
Fabrikant: Sega Enterprises Ltd.
Leverbaar voor:
Sega Master System
Prijs: ƒ 99,00
Importeur: RCA/Columbia

ZOOM

Oudere spelers kennen misschien nog het spel *'Amidar'*. Het speelveld bestond uit een raamwerk van 6 X 7 vakken in bovenaanzicht. Door de lijnen te belopen die de omtrek van een vak vormden, werd het betreffende vak ingekleurd. *'Amidar'* werd in 1982 (een jaar na *'Pac-Man'* dus) uitgebracht. De Atari 400 en de C64 kenden hun eigen versie van deze klassieker, namelijk *'Kid Grid'*.

Net als in *'Pac-Man'* werd de held achtervolgd door vier tegenstanders. Sommige van deze figuurtjes volgden een vast patroon, terwijl andere de achtervolging op de held inzetten. Kid kon zich verdedigen door zijn achtervolgers tijdelijk te verlammen. Het effect was na een fractie van een seconde uitgewerkt, doch het was net lang genoeg om uit een penibele situatie te ontsnappen.



'Zoom' is een 3D variant op dit klassieke spel. Omstreeks 1988 werd *'Zoom'* uitgebracht voor de Amiga, C64 en MS-DOS machines, terwijl het nu dus ook voor de Mega Drive beschikbaar is. Het grote verschil tussen *'Zoom'* en zijn voorgangers is de 3D weergave van het speelveld. Hoofdpersoon uit *'Zoom'* is Mr. Smart. De vijanden heten Rowdy Fingers, Cue, Spine-Spine en Charm. Bovendien waart ene Spiler door het doolhof. Deze etter heeft de onhebbelijke gewoonte de door Mr. Smart getrokken lijnen uit te wissen.

PRODUKT INFO
Fabrikant: Sega Enterprises Ltd.
Leverbaar voor:
Sega Mega Drive
Prijs: ƒ 99,00
Prijs extra joypad: ƒ 169,00
Importeur: RCA/Columbia

'Amidar' zag er bedrieglijk eenvoudig uit, maar het vereiste veel behendigheid van de speler om het volgende niveau te bereiken. 'Zoom' is wat dit betreft geen uitzondering. Sterker nog, door het 3D effect wordt het spel nog moeilijker te spelen. Vooral het manoeuvreren in het achterste deel van het doolhof is lastig aangezien de exacte positie van de tegenstanders daar onduidelijk is. Het besturen van Mr. Smart is trouwens overal in het doolhof moeizaam, aangezien hij niet tot stilstand kan worden gebracht op de kruispunten.

Het spel kan door 1 of 2 spelers worden gespeeld. Bij de 2-speler optie kan men kiezen voor het om beurten spelen of gelijktijdig op hetzelfde speelveld rondwandelen. In dat laatste geval moet dan wel een tweede joypad voor ƒ 169,00 worden aangeschaft. Het joypad en de controlstick van het Sega Master System werken (uiteraard?) niet op de Sega Mega Drive.

Blijft over een spel dat er aantrekkelijk uitziet, doch niets nieuws biedt. Het muziekje tijdens het spelen klinkt wat blikkerig, maar ronduit irritant is de aanmoediging "Come on boy!" die (zeer) regelmatig klinkt. Wat Sega bezield heeft om dit spel voor de Mega Drive uit te brengen is mij een raadsel.

Frans van Lunteren

FUTURE WARS



Paul Cuisset van Delphine Software heeft er drie jaar in stilte aan gewerkt. Cinématique, een nieuw type computerspel. Naast een vereenvoudigde besturing van een adventure heeft die ontwikkeling ook een uitstekende animatie, mooie graphics en een prima geluid opgeleverd. Geen teksten meer intikken maar gewoon met de muis of de cursortoetsen het spel spelen.

Buitenaardse wezens vallen de aarde aan! Dat is op zich niet zo'n probleem want 'we' hebben inmiddels SDI (Een soort magnetisch beschermingsveld tegen raketten om de aarde). En ook al kon dat vroeger (we schrijven thans een jaar ergens voorbij de 3000) niet tegen de Russen gebruikt worden (het was nog niet klaar toen de vrede uitbrak), het komt nu goed van pas tegen deze buitenaardse wezens. Totdat die er iets op vinden...
En dat is er nu precies aan de hand in *'Future Wars'*.
De Crughons hebben het voor elkaar gekregen om de tijd terug te draaien. Met de kennis van de toekomst zijn ze in staat geweest om tijdbommen op strategisch belangrijke plaatsen achter te laten. De speler moet trachten die bommen onschadelijk te maken! Daarvoor moet terug in de tijd worden gegaan om er achter te komen waar die bommen geplaatst zijn. Maar voor het zover is heeft u nog het een en ander met uw (schilders)baas te stellen.

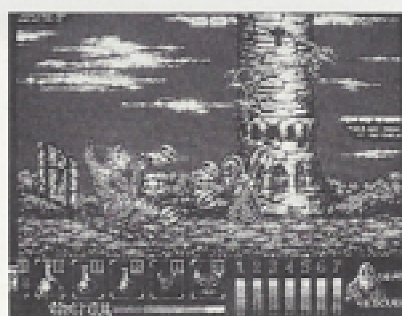
PRODUKT INFO

Fabrikant: Delphine Software
Leverbaar voor:
Amiga 500/1000/2000 ƒ 89,50
Atari ST ƒ 89,50
MS-DOS ƒ 99,00
Videokaarten:
Hercules, CGA, EGA, VGA, MCGA
Muziekkaarten:
AdLib, Roland MT32
Importeur: Homesoft

Helemaal naar mijn hart (ondanks de trage besturing via het toetsenbord), deze nieuwe vorm van een adventure. Het ziet er niet alleen gelikt uit op zo'n VGA-monitor, het spel is ook de moeite waard! Het is in korte tijd onmogelijk om diep in het spel door te dringen maar het begin is in elk geval veelbelovend!
En het spel heeft humor. *'Future Wars'* heeft een zogeheten Hero. En dat is de speler natuurlijk. Zijn vindingrijkheid kent nauwelijks grenzen. Bijvoorbeeld: Het lukt de Hero maar niet om ongezien een bepaalde kamer van het kantoor binnen te komen. Steeds komt de baas uit zijn kantoortje om hem terug te wijzen. Dan plaatst hij een volle emmer water boven de deur van zijn nieuwsgierige baas. Zodra de baas weer naar buiten komt ploft de emmer over zijn hoofd en zo kan onze held ongezien de kamer binnengaan. Daar zijn al heel wat onderdelen voor de aanvang van de reis naar het verleden te vinden. Eenmaal in de tijdmachine ßniets dan problemen, maar daar komen we ook wel weer uit... Het programma geeft soms waardevolle aanwijzingen: "Meer doen, minder kletsen."
De PC-versie van dit spel ziet er overigens goed uit!

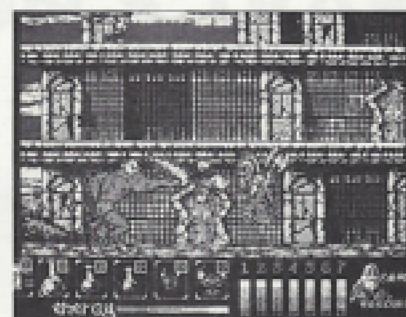
SATAN

In een andere wereld (jawel, en gelukkig maar), zolang geleden dat geen mens het zich meer kan herinneren, heerst de macht van het kwaad! Alleen een ervaren en joystick- of toetsenbord-bekwame computeraar is in staat om die wereld van het kwaad te bestrijden en uiteindelijk te bevrijden.



MONSTERS IN OVERVLOED

Tot zover de inleiding bij weer een nieuw actiespel voor de computerspelfanaat. De inleiding klinkt gelukkig een stuk lulliger dan het spel blijkt te zijn.
De speler zal een flink aantal tegenstanders op verschillende niveaus moeten overwinnen om zijn doel te bereiken. Prachtig vormgegeven monsters maken het de speler moeilijk. Het spring- schiet- en klimwerk is op een mooie manier in beeld gebracht. Het spel *'Satan'* bestaat uit twee delen. Zodra men na veel zweet en ergernis denkt dat men klaar is, blijkt de speler alleen maar uitverkoren te zijn om het echt grote werk in deel twee van het spel te mogen meemaken.
Schieten en klimmen en klimmen en schieten zijn de hoofdonderdelen van dit spel. Tijdens de weg naar boven (het licht) zijn er punten te verzamelen en kan elk van de totaal drie levens aangenaam langer worden



PRODUKT INFO

Fabrikant: Dinamic
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 69,50
Atari ST ƒ 69,50
C64 ƒ 49,50
MS-DOS ƒ 69,50
Ondersteunde kaarten:
Geen enkele aanwijzing op de verpakking, maar de 386 met VGA-color en de 286 met Hercules werkten mee.
Importeur: Homesoft

Je zit, de beschrijving lezende, als serieus PC-operator natuurlijk niet op zo'n computerspel te wachten. Maar als het eenmaal in de machine zit, wordt het indrukken van de resetknop steeds langer uitgesteld. Zo gaat het met veel computerspellen maar die blijken dan achteraf toch de prijs van de aanschaf niet waard. Het spel *'Satan'* heeft net dat tikkeltje meer. Het spel is snel. En zolang de besturing via het toetsenbord kan gebeuren, lijkt het net of men met een serieus computerprogramma bezig is. Mijn zoon wist snel beter! Ik geef onmiddellijk toe dat hij niet alleen meer punten wist te scoren dan ik maar ook veel verder in het spel wist door te dringen. Het zij zo! Het spel kent overigens nog een tweede niveau voor de heel goede spelers. Als afwisseling op het gebruikelijke computerwerk, in mijn geval tekstverwerking, en modemwerk, bevalt 'Satan' goed. Er zit voldoende actie, afwisseling en uitdagende oefening in behendigheid in het spel om er langer mee bezig te zijn dan het gemiddelde computerspel voor de PC. Als grappig tussendoortje, om bijvoorbeeld collega's op vrijdagmiddag uit te dagen, zal het op een zakelijke PC zeker niet uit de toon vallen. Bijzonderheid aan dit Spaanse produkt is de start: stop de schijf in de diskdrive en reset de computer. Net een Amiga, dan wel een Atari ST.

ROBERT K. REURSLAG

PORTS OF CALL

HET RUIME SOP

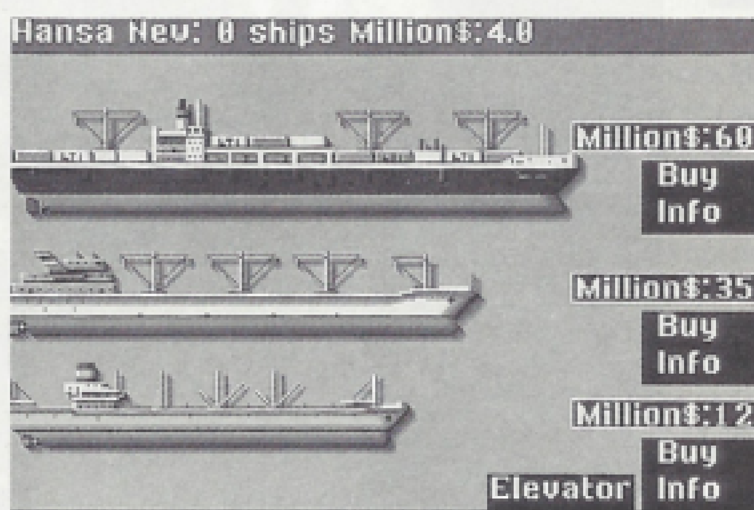
Wat is de overeenkomst tussen een kilo aardappelen, een ton staal en een baal kattebak korrels?
Nee, dit is niet het begin van een flauwe grap, maar een constatering van het feit dat alle goederen één ding met elkaar gemeen hebben. Voordat ze gebruikt kunnen worden, moeten ze worden vervoerd. Hetzij naar de consument, hetzij naar een fabriek die halffabrikaat tot eindprodukt verwerkt. Dit vervoer kan op veel verschillende manieren gebeuren.

Het spel *'Ports of Call'* concentreert zich op het vervoer over zee. Zo'n 80% van alle zeevracht wordt door de nationale vloot van het land van herkomst vervoerd. Voor de overige 20% wordt een beroep op de "wilde vaart" gedaan. De bedrijven die zich hebben toegelegd op de "wilde vaart" hebben door de moordende concurrentie vaak veel moeite om het hoofd boven water te houden. *(Kun je misschien nog flauwere grappen bedenken Peter? Red.)*
Ze zijn afhankelijk van het aanbod in de haven waar ze net een vracht hebben afgeleverd. Indien geen nieuwe goederen aan boord kunnen worden genomen zal men leeg moeten terugvaren, hetgeen natuurlijk veel geld kost. Of men kan besluiten het schip tijdelijk op te leggen, maar dat is ook geen optimale oplossing.
In *'Ports of Call'* staat de speler aan het hoofd van een beginnende rederij met een startkapitaal van $ 4.000.000.
Voor dit geld moet een schip worden aangeschaft waarmee de basis voor een gezonde onderneming kan worden gelegd. Helaas is voor dit bedrag niet veel anders te koop dan een drijvende badkuip.
Het wordt dus een hele strijd om te overleven in de harde rederij wereld.

De doos bevat een speciale plug welke in de parallerpoort kan worden gestoken. Met een simpel snoertje kan de computer nu op een versterker worden aangesloten om te genieten van prima geluid.

Bent u uit het juiste hout gesneden om een succesvolle carrière op te bouwen als scheepsmagnaat, of blijft het bij het spelen met een bootje in de badkuip?

ECONOMISCHE PRINCIPES



Gedurende het spel staat de economische ontwikkeling niet stil. Vraag en aanbod van goederen veranderen voortdurend. Eeneconomische wet leert ons dat de prijs van een produkt daalt bij een groot aanbod en dat deze bij schaarste zal stijgen. Dit geldt - cynisch genoeg - omgekeerd evenredig voor de vrachtkosten.
Indien bijvoorbeeld de koffie oogst in Colombia bijzonder succesvol is geweest, zal de opbrengst van de bonen laag zijn. Gevolg van de goede oogst is echter dat er grote vrachten moeten worden vervoerd waardoor een grote capaciteit aan scheepsruimte nodig is. Was de koffie oogst daarentegen slecht, dan is er weinig vracht voor het zelfde aantal schepen. De rederijen beconcurreren elkaar dan tot het uiterste en de vrachtprijzen komen sterk onder druk te staan.

Van tijd tot tijd slaat een wereldwijde recessie toe, waardoor een overcapaciteit aan vrachtschepen ontstaat. Gevolg hiervan is dat het laten varen van de schepen meer kost aan brandstof en onderhoud dan dat de vracht oplevert.
Een bijkomend verschijnsel is dat de prijs van schepen dermate scherp daalt dat overbodige schepen niet meer voor een redelijke prijs te verkopen zijn. De enige oplossing is dan de schepen tijdelijk op te leggen.
Heeft uw onderneming voldoende geld over, dan is dit natuurlijk hèt moment om 2e-hands schepen te kopen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: The disc company
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 129,00
Ondersteunde videokaarten:
Hercules, Tandy, CGA, EGA
Ondersteunde muziekkaarten: zie apart kader
Importeur: Homesoft

'Ports of Call' ,kwam mij bekend voor. Nadere informatie bracht me bij Mart Wills, onze Amiga expert. Hij wist me te vertellen dat *'Ports of Call'* omstreeks 1987/88 door Aegis Development voor de Amiga werd uitgebracht. (Bovendien vond Mart dat ik me moest schamen dat ik niet meer wist dat we dat spel destijds nog samen hadden gespeeld. Inderdaad, mijn excuses Mart.)

Op het eerste gezicht is *'Ports of Call'* een simpel spel zonder veel variatie. Men komt in een haven aan, kiest daar een nieuwe bestemming en een lading en men vertrekt vervolgens. Maar, deze eerste indruk bedriegt. Regelmatig wordt van de speler verlangd om zelf het roer in handen te nemen. Men kan bijvoorbeeld tussen ijsbergen of zandbanken verzeild raken, of een drenkeling moeten redden. Het vereist dan de nodige oefening om het logge gevaarte in bedwang te houden. Ook gebeurt het regelmatig dat de bemanning van de sleepboten staakt. Men is dan verplicht zelf het schip af te meren. Dit is een zeer secuur werkje, zeker met de grotere vrachtschepen. Soms wordt men als kapitein verleid tot het smokkelen van een pakje of een wapentransport. Of u dit risico neemt, moet u zelf maar beoordelen.

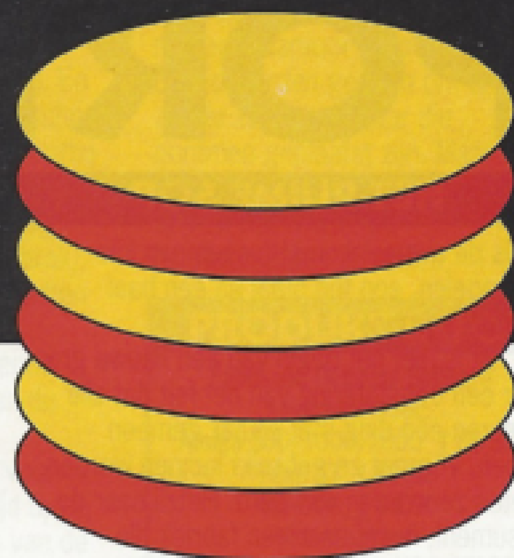
Behalve het organiseren van vrachten en het vervoer hiervan moet men directeurtje spelen. Men moet regelmatig een kijkje op kantoor nemen om te voorkomen dat het personeel de kleine kas plundert. Ook kan men vanuit het kantoor leningen opnemen en aflossen. Een succesvolle reder beschikt over een grote vloot. Vandaar dat u op elk gewenst moment een bezoekje kunt brengen aan een scheepsmakelaar. Hier kunnen schepen worden gekocht en verkocht. De betere schepen hebben een langere levensduur en kunnen daarom worden belast met een hypotheek.
Na een tijdje spelen en geld verdienen kan men een behoorlijk grote vloot in de vaart hebben, waardoor het spel pas echt interessant wordt. Zeker wanneer meer spelers aan de concurrentieslag deelnemen.

Opmerkelijk is het feit dat op de doos een stickertje is geplakt waarin (in het Engels) wordt gemeld dat de software Nederlands is.
Het spel wordt inderdaad voor het grootste deel in het Nederlands op het beeldscherm gepresenteerd. Er is echter geen Nederlandstalige handleiding aanwezig.
Het spel kan zowel met de muis als via het toetsenbord worden bestuurd. Helaas wordt het gebruik van het toetsenbord wat magertjes uitgelegd in de handleiding. Dat was dus even puzzelen, maar uiteindelijk werkte alles wel. Een ander punt van kritiek bij het gebruik van het toetsenbord is het feit dat de programmeurs niet overal even consequent te werk zijn gegaan. Soms moet de speler de eerste letter van een menukeuze intikken en in een ander geval een cijfer. Bij het intikken van cijfers zijn sommige menu's van boven naar beneden genummerd, en andere menu's juist andersom. Slordig, maar niet onoverkomelijk.

Afgezien van deze kleine ongemakken is *'Ports of Call'* een goed spel dat voldoende diepgang heeft voor vele aangename uren spelen. De besturing via een muis is echter te prefereren boven het toetsenbord.

Peter Nouzo

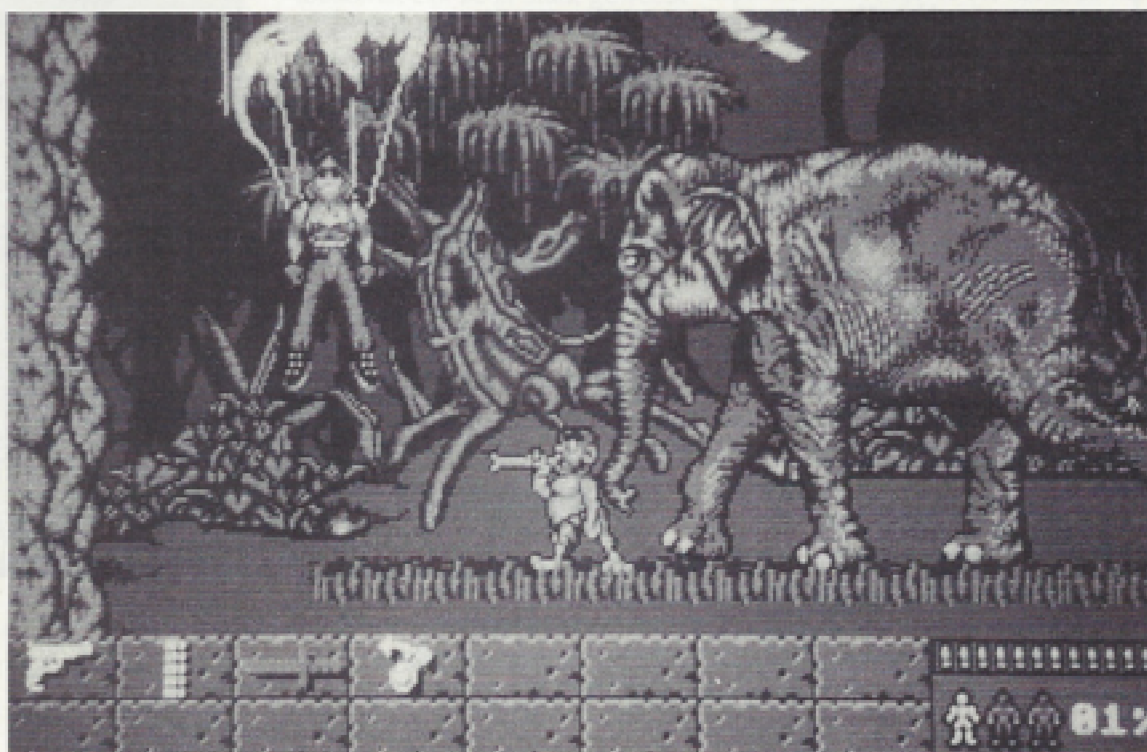
THE GOLD OF THE AZTECS



Bret Conrad, een avonturier waarbij zelfs Indiana Jones verbleekt, gaat helemaal alleen op zoek naar de legendarische schat van de Azteken. Hij denkt in zijn eentje te slagen waar een paar honderd jaar geleden een expeditie van 300 man hopeloos faalde.

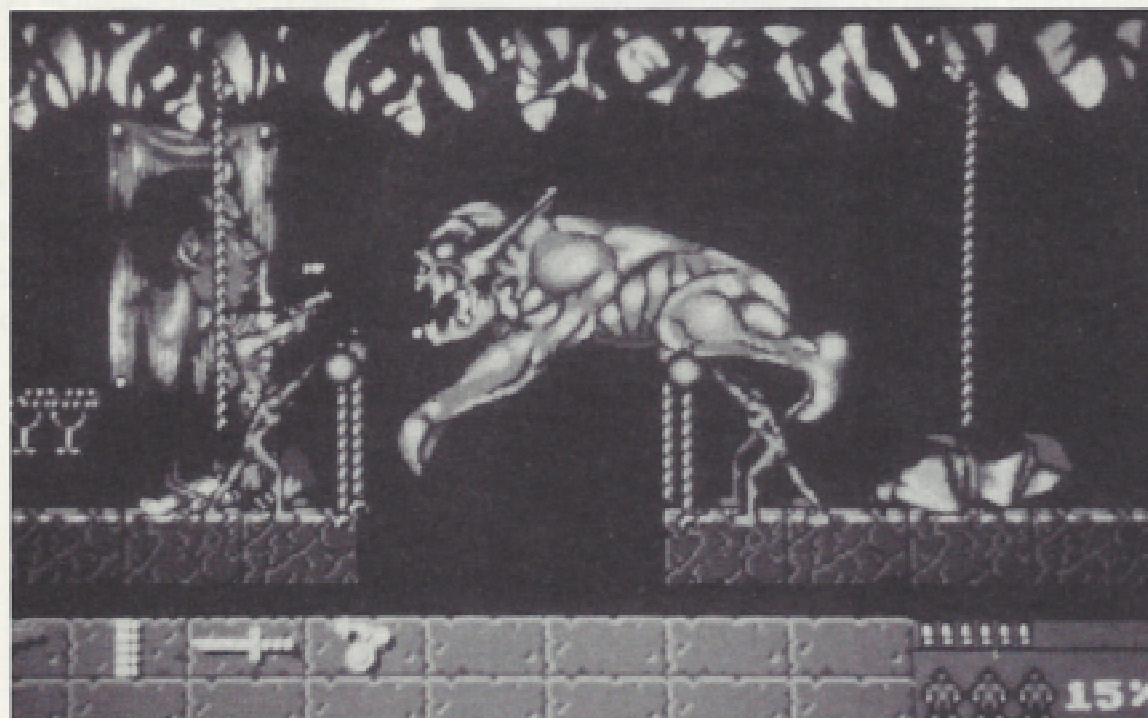
EEN ERFENIS

Vietnam-veteraan Bret Conrad loopt zich stierlijk te vervelen. Zijn sollicitatie bij de FBI is afgewezen, omdat hij een gevaar voor de samenleving - die de FBI toch, althans volgens eigen zeggen, dient - zou zijn. Tot betere tijden komen deelt hij met zijn Oom Milo een hutje in Mexico. Milo wordt geobsedeerd door de schatten der Azteken, het hutje staat propvol relikwieën. Wanneer Milo overlijdt laat hij al zijn bezittingen na aan Bret. Deze besluit het hutje eens goed te doorzoeken, misschien is wel ergens een goudschat verborgen.



GOUDKOORTS

De hoop zowat al opgegeven hebbend, vindt Bret een heuse schatkaart uit de Spaanse tijd. De kaart behoorde ooit toe aan de Spaanse edelman Don Juan Lopez De Marbella, die een paar honderd jaar geleden een expeditie naar het goud der Azteken had georganiseerd. Geplaagd door hitte, honger, dorst en vooral ziekte was de expeditie compleet mislukt. De edelman had weliswaar de legendarische Quetzalcoatl schat ontdekt, maar had niet meer de energie deze te bergen. Met zijn laatste krachten had Don Juan (geen familie van de rokkenjager) nog een kaart getekend en deze verborgen in een altaar. Dit in de vage hoop dat hij zou genezen en weldra een nieuwe expeditie zou kunnen uitrusten. Zijn lichaam was echter aangetast door zoveel zeldzame ziekten dat de samensteller van een medische encyclopedie jaloers zou zijn geworden. Door een gelukkig toeval ontdekte Oom Milo de schatkaart vele jaren later, maar ook hij was er niet in geslaagd de schat te bergen.



FLORA EN FAUNA

Met de kaart in zijn rugzak bracht Bret een bezoekje aan zijn oude vriend Jake. Bijgestaan door de nodige glazen bier weet Bret zijn vriend te overreden hem naar Yucatan te vliegen. De parachutesprong had iets beter kunnen verlopen, aangezien het valscherm van Bret verstrikt raakte in een boom. Nadat hij zich uit deze benarde positie heeft bevrijd, kan het avontuur beginnen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: U.S. Gold
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50
Atari ST ƒ 79,50
MS-DOS ƒ99,00
Importeur: Homesoft

INDIANA SCHWARZENEGGER?

De Psygnosis achtergrond is overduidelijk. Grandioze graphics, sublieme muziek, alles tot in de puntjes verzorgd. Maar moeilijk!!
De hoeveelheid mogelijke bewegingen en daarmee verbonden joystick operaties maken *'Gold'* zowat onspeelbaar. Toch stug vol blijven houden en zowaar heb ik dan nu zo'n tien velden mogen betreden.
Dat dat me meer dan drie weken spelen gekost heeft, verzwijg ik liever. Toch blijf ik steeds terug grijpen naar dit spel, ik kan het niet uitstaan dat ik niet verder kom. Zelfkastijding heet dat geloof ik.

Karin de Graaff

SCHATZOEKEN IN DE OERWOUDEN VAN MEXICO



Aan de start van zijn avontuur beschikt Bret over een pistool, extra munitie en een kapmes. Uitgerust met deze wapens moet men proberen het einddoel, zo'n 80 schermen verderop, te bereiken. Om hierin te slagen heeft men niet voldoende aan een snelle joystick-duim. In *'The Gold of the Aztecs'* wordt men ook geacht allerlei valstrikken te ontmantelen en puzzels op te lossen.
Het spel werkt volgens het "flip-screen" principe, hetgeen betekent dat de held aan de ene zijde het beeldscherm uitloopt, waarna het volgende veld zichtbaar wordt. De achtergrond beweegt dus niet mee.

Het spel *'The gold of the Aztecs'* is geprogrammeerd door Kinetica. De werknemers hiervan stonden vroeger bij Psygnosis onder contract, hetgeen goed te merken is aan dit spel. Ik werd althans sterk herinnerd aan één van de eerste Psygnosis spellen voor de Atari ST, namelijk *'Barbarian'*. Met andere woorden: zeer fraaie graphics, uitstekende muziek en perfecte geluidseffecten.

Het spel is tegen kopiëren beveiligd door middel van een draaischijfje waarvan men een code moet aflezen. Deze methode wordt tegenwoordig wel vaker toegepast. Het probleem bij *'The Gold of the Aztecs'* is alleen dat men donkerzwarte cijfers en letters moet aflezen van een lichtzwarte draaischijf. Niet echt duidelijk dus. Bovendien gaat men er van uit dat het intikken van de juiste code wel eens een kwestie van geluk zou kunnen zijn, zodat de speler verplicht is om vier maal achtereen een code in te voeren. Na deze eerste hindernis genomen te hebben stelde het spel zelf wat teleur, wat grotendeels veroorzaakt wordt door de besturing. Het heen en weer lopen, springen en bukken levert geen problemen op. Het wordt echter een stuk lastiger wanneer Bret door inboorlingen of andere tegenstanders wordt aangevallen. Hij moet dan eerst zijn pistool of kapmes pakken voordat hij zich kan verdedigen. Nadat de aanval is afgeslagen moet het wapen worden opgeborgen voordat onze held verder kan lopen. Daar het ter hand nemen en opbergen van het wapen niet al te snel gebeurt, is een jammerlijk einde vaak het onnodige gevolg.

Misschien iets voor de echte doorzetters die mee willen dingen naar de prijs die U.S. Gold (een vakantie in Mexico) in het vooruitzicht heeft gesteld. Ik heb het echter al snel opgegeven.

Mart Wills

DE VIS WORDT DUUR BETAALD

JAMES POND

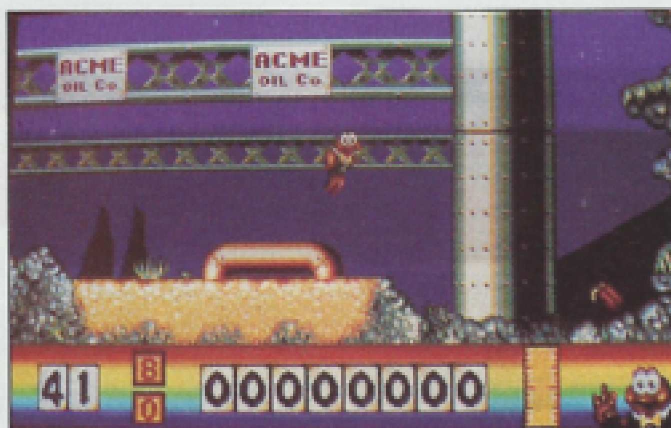
'James Guppy Pond' is de enige Dubbel Bubbel Zeven agent die in de zeven zeeën te vinden is wanneer de boze Doctor besluit zijn euvele daden ten uitvoer te brengen: complete vervuiling van de zee. Alsof het gat in de ozon-laag nog niet genoeg is! Pond trekt zijn dasje even recht, kijkt of de schoudervullingen van zijn smoking goed zitten en duikt het diepe in.



REDT DE WERELD

Twaalf opdrachten moet Pond vervullen voordat de wezens der zee weer vredig kunnen leven. De missies variëren van het redden van onschuldige krabben die in vallen gevangen zitten, het buiten werking stellen van lekkende olieplatformen, de lekken dichten in een olietanker tot het in veiligheid brengen van door Eskimo's bedreigde zeehonden.

Het enige wapen waarmee Pond op pad gaat is de mogelijkheid bellen te blazen. Raakt een tegenstander daarin verstrikt dan is een eenvoudig duwtje voldoende om hem in een bonusvoorwerp te veranderen.

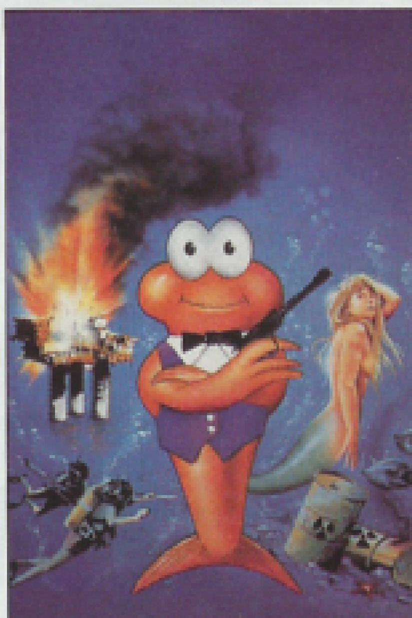


In de meeste missies worden bepaalde voorwerpen gebruikt om actie te ondernemen. In de eerste missie - het redden van krabben - moet Pond eerst een sleutel oprapen voordat een kooi geopend kan worden. Het olie lekkende platform - opdracht twee - moet met minstens zes staven dynamiet opgeblazen worden. Jammer genoeg kan Pond slechts één voorwerp dragen, dus het is wel plannen geblazen. Gelukkig kan hij thuis bepaalde voorwerpen opbergen voor later gebruik.

Bijna alle avonturen spelen zich onder water af, alhoewel bepaalde voor het verdere verloop van het spel noodzakelijke voorwerpen op het land gevonden worden. Pond kan echter niet al te lang boven water blijven, zijn lucht raakt op en hij verliest een leven. Om de zeehonden te redden zal af en toe een verfrissende duik in het water nodig zijn.

Daarnaast bevat het spel vele geheime velden waarin bonuspunten te verzamelen zijn. De meest vreemdsoortige vermommingen nemen deze punten overigens aan: paraplu's, lampen, koffers, paddestoelen, dode ratten, schoenen, schelpen etcetera. En dan vaak nog bewaakt door fanatieke veelvraten van vissen!

Een spel met de titel *'Guppy'* zou gegarandeerd nooit een succes geworden zijn. Dat was echter wel de oorspronkelijke titel voor *'James Pond'*.



Ongetwijfeld zullen mijn collegae - en zeker de eindredacteur - allerlei vissige grapjes maken over dit spel. Ikzelf zal me hieraan niet bezondigen. De Amiga versie die ik voorgeschoteld kreeg was waarlijk perfect. De muzikale grappen (zoals thema's uit James Bond films die her en der tijdens het spel rond gestrooid worden) zijn een genot om naar te luisteren. Ook grafisch is *'James Pond'* een van de beste spellen die ik tot op heden heb mogen aanschouwen. De bubbelende - het bellen blazen deed me sterk aan *'Bubble Bobble'* denken - vissen, het amechtig gehijg van sommige tegenstanders, de waarlijk grandioze manier waarop sommige figuren bewegen, het perfecte gebruik van geluidseffecten, het is allemaal allemachtig prachtig. Het enige minpuntje is misschien dat na een aantal malen spelen - en het spel uitspelen - er weinig uitdaging overblijft. Maar dat mag de pret niet drukken.

Helen Balens

Pond's Missies

1. Licence To Bubble
2. From Sellafield With Love
3. A View To A Spill
4. The Fish With The Golden Bar
5. For Your Fins Only!
6. Fishfingers
7. They Only Live Once
8. Leak And Let Die
9. Orchids Are Forever
10. Moneyraker
11. The Mermaid Who Loved Me
12. Dr. Maybe

***'James Pond'* is op de Atari ST grafisch een van de mooiste spellen van de laatste tijd. De uiterst gedetailleerde - tot op de pixel perfect - omgeving waarin Pond zich beweegt ziet er fraai uit; het wier zwiert, de vissen zwemmen, duikers duiken, olie lekt, inktvissen spuiten inkt en het kleine grut schiet door het water. Een aquarium is niet minder levensecht. Het geluid en de muziek echter vallen een beetje tegen. De grappen zijn legio, wanneer bijvoorbeeld een inktvis Pond aanraakt gaat het licht uit. En wat te denken van het figuurtje dat Pond maant dat de tijdslimiet bijna verstreken is: de klassieke spion in de lange regenjas met de hoed. De parodiering van het Bond thema is aardig maar toch enigszins aan de vinnen erbij gesleept. De twaalf missies zijn gevarieerd en bieden het nodige. Zo is het redden van de zeehonden extra moeilijk door het feit dat Pond niet al te lang een vis op het droge kan zijn.**

Toch, na enkele uren spelen is volgens mij *'James Pond'* vlees noch vis. De missies zijn elk spel identiek en wanneer men eenmaal het spel uitgespeeld heeft zal er niet snel opnieuw aan begonnen worden. Een ervaren speler zal binnen een uur of zes dit spel tot op de graat door hebben. Dus....

Alhoewel grafisch goed, is met name de manier waarop de schermen hortend scrollen voldoende om mij zeeziek te maken. Dat maakt een uiterst speelbaar spel in mijn ogen tot een vermoeiende bezigheid.

Edward Helven

PRODUKT INFO

Fabrikant: Millenium
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00
Atari ST ƒ 99,00
Andere versies staan niet gepland
Importeur: Homesoft

BLUB BLUB BLUB

THE SPY WHO LOVED ME

Een oude traditie wordt voortgezet, een nieuw James Bond spel van Domark, gebaseerd op de uit 1977 daterende, gelijknamige film.

TE VROEG

Vooruitlopend op de hedendaagse ontwikkelingen gingen in de film *'The Spy Who Loved Me'* James Bond en de schone Russische spionne Anya Amasova gezamenlijk op pad. Een aantal Britse en Russische duikboten verdwenen namelijk spoorloos en de beide geheime diensten besloten samen te werken om het probleem op te lossen.

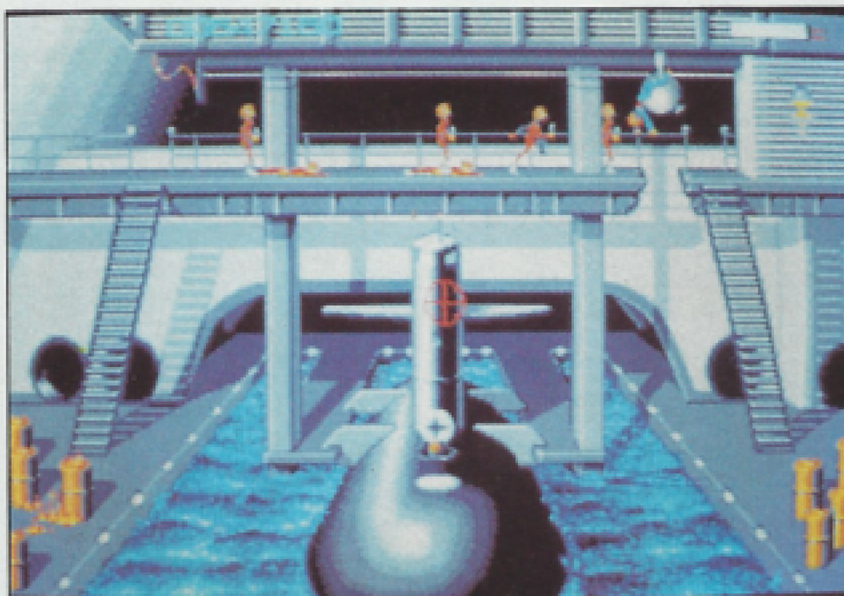
Zoals gewoonlijk in de James Bond films is er een kwade genius aan het werk, in dit geval Karl Stromberg. Deze zit verscholen in het onderwaterfort Atlantis en James 'Roger Moore' Bond en Anya 'Barbara Bach' Amasova moeten hierin door zien te dringen. Onderweg moet Bond het wel nog even opnemen tegen torenhoge (jazeker, twee meter 15 centimeter!) Richard Kiel - bekend vanwege zijn uitstekend stalen gebit. Uiteraard heeft de geniale Q van de geheime dienst Bond van de meest geavanceerde wapens voorzien.



MOORE

Opvallend is het ontbreken van Roger Moore op de verpakking, de Bondfiguur lijkt niet op de held van het verhaal. Maar voor de rest volgt het spel de film nauwgezet.

In zes sub-spellen moet Bond de boef Stromberg vinden en vervolgens verslaan. Ieder spel wordt met stampende Bond muziek geïntroduceerd en in het eerste spel stapt u in de beroemde sneeuwwitte Lotus Esprit, uitgerust met de meest vervaarlijke Q wapens. U beschikt over een machine geweer, raketten en rook en verfspuiters.

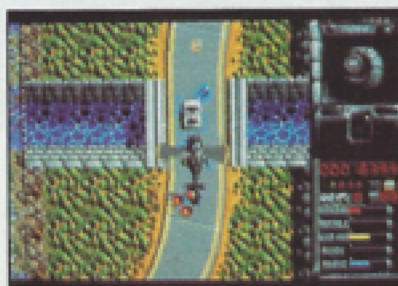


Gebruik van de wapens kost natuurlijk energie, gelukkig kunt u onderweg voldoende extra's oppikken om bij te laden. Eenvoudig is dit echter niet, obstakels zoals voetgangers en fietsers maken het u behoorlijk lastig. U rijdt van de haven naar het hotel om daar een boot te nemen die u naar Atlantis zal brengen voor een afspraak met Stromberg. Eenmaal de boot bereikt, scheurt u van de steiger weg; ook hier weer de nodige hindernissen zoals zwemmers en boeien.

Na de ontmoeting met Stromberg besluit Bond met behulp van een duikbootje Atlantis eens nader te gaan bekijken. Mijnen, duikers en andere voorwerpen maken dit tot een zware opdracht. Indien u niet eerst de juiste uitrusting bij Q gehaald hebt zal dit zelfs een onmogelijke opdracht blijken.

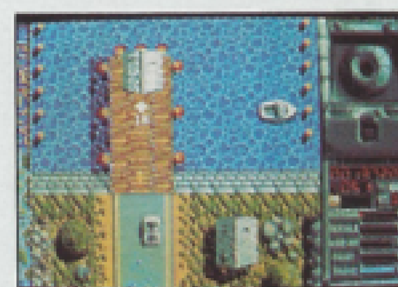
ATLANTIS

Maar ook James Bond heeft wel eens een slechte dag; eenmaal aangekomen in Atlantis worden Bond en Amasova gevangen genomen. Bond weet te ontsnappen, bevrijdt en passant nog even de bemanningsleden van de gekidnapte duikboten en moet zich vervolgens verdedigen tegen tientallen huurlingen van Stromberg. In een *'Operation Wolf'*-achtig spel verdedigt u zich en weet uiteindelijk te overwinnen. Ondertussen heeft Stromberg actie ondernomen en nucleaire raketten op Moskou en New York afgevuurd. In dit sub-spel moet binnen een beperkte tijd een aantal logische puzzels opgelost worden; bij het juist oplossen zullen de raketten van koers wijzigen en terugkeren naar de lanceerplatformen en deze vernietigen.



Tot slot moet Anya bevrijd en Stromberg gestraft worden. Eerst moet Bond met zijn waterfiets naar Atlantis zien te komen. Vervolgens neemt in het laatste subspel Bond het tegen Stromberg op, ook dit spel is weer een *'Operation Wolf'*-variant. Na eerst de nodige onderlingen uitgeschakeld te hebben, waaronder de beruchte Richard 'JAWS' Kiel, komt Bond tegenover Stromberg te staan. Deze, de schurk die hij is, geneert zich er niet voor de schone Anya als verdediging te gebruiken.

Lukt het u Stromberg uit te schakelen en de koele lippen van Anya tijdens een beruchte Bondomarming te beroeren?



THE NAME IS POND, PARDON ME, BOND

In feite is *'The Spy Who Loved Me'* een verzameling klonen. Het eerste sub-spel met de Lotus is duidelijk gebaseerd op *'Spy Hunter'*. De onderwaterscene is een directe *'Xenon 2'* kloon. Ook de twee *'Operation Wolf'* subspellen zijn niet origineel.

Wat *'The Spy Who Loved Me'* zo goed maakt is het feit dat ieder sub-spel een zeer goede kloon is. Met name de rij- en vaar-gedeelten zijn uitstekend en behoorlijk moeilijk. Het onderwater spel is in mijn ogen zelfs moeilijker dan *'Xenon 2'*! Dat geldt overigens voor alle onderdelen van dit spel: stuk voor stuk razend moeilijk!

Ondanks dit geklaag is *'The Spy Who Loved Me'* het beste Bondspel tot op heden. Dit is vooral te danken aan de variatie van de onderdelen; daarbij is ieder subspel tot in de details uitgewerkt en zeer goed speelbaar.

De Amiga bezitters zijn het beste uit met *'The Spy Who Loved Me'*; de geluidseffecten zijn grandioos, rij maar eens een voetganger overhoop...

Op de ST vallen het geluid en de muziek tegen en moet van monotonie worden gesproken. Dat is jammer en doet zeker af aan de waardering voor dit uitstekende spel.

Daartegenover staan dan wel weer perfecte graphics en zeer fraai scrollende beelden. Aanbevolen voor doorgewinterde actiefanaten met een beetje hersenen vanwege het puzzelspel.

Harry d'Emme

De *'Operation Wolf'* sub-spellen en het puzzelspel komen in de 8bit versies van 'The Spy Who Loved Me' niet voor.

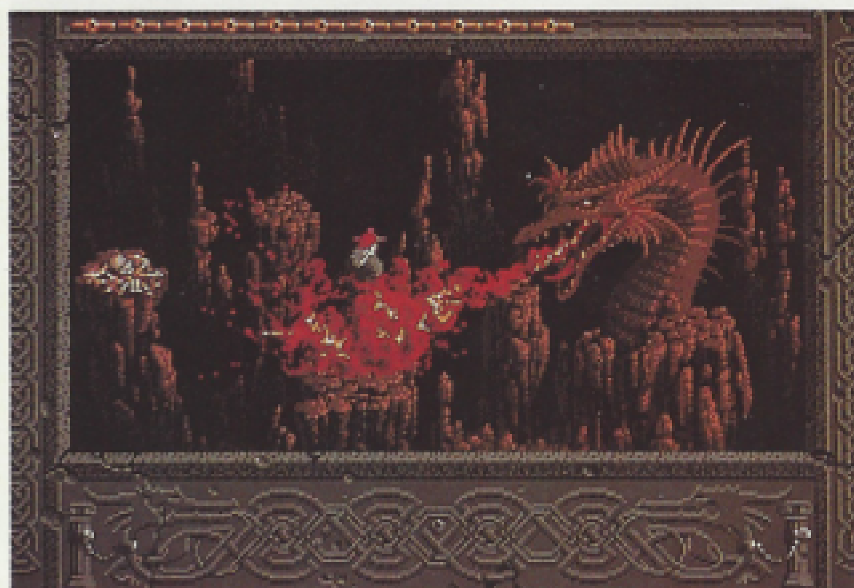
PRODUKT INFO

Fabrikant: Domark
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 79,50
Atari ST ƒ 79,50
C64 ROM ƒ 79,50 (1991)
MS-DOS ƒ 89,50
RAM: 512K
Videokaarten: CGA/EGA
Muziekkaarten: nog niet bekend
Importeur: Homesoft

THE IMMORTAL

Magiër worden vergt vele jaren studie. En dan nog moet u een goede leermeester hebben. In Mordamir had u een goede leraar, hij bracht u alle kneepjes van het vak bij. Hij leerde u hoe de runen te lezen, hoe de oude spreuken te gebruiken. Hij onderwees u in de mogelijkheden van het Vuur. Hij was niet alleen uw goeroe, hij was ook uw vriend.
Het is lang geleden dat u Mordamir gezien hebt, jaren nu al weer. U nam aan dat hij overleden was;
des te verbazingwekkender is dan ook zijn verschijning in uw droom vannacht. Het vermoeden bekruipt u dat Mordamir nog in leven is en gevangen zit in een weerzinwekkende kerker.

U besluit het geheim van de Onsterfelijke te gaan ontrafelen.



3D ISOMETRISCH

'The Immortal' is een zogenaamd arcade adventure met zowel actie als adventure elementen. U gaat op pad in een gigantisch labyrint dat 3D isometrisch weergegeven wordt. U begint in een kamer waar een sputterende kaars staat, opeens wordt uw oude meester zichtbaar en vertelt u dat hij gevangen zit. Hij verwacht dat u hem komt redden en waardeert de hulp van zijn leerling Dunric uitermate. Eén klein probleempje hier, u heet helemaal geen Dunric.

U dwaalt door talloze gangen waar krijgers verbeten strijden met groene goblins. U zult hen zoveel mogelijk te hulp moeten snellen want sommige krijgers kunnen u helpen op uw tocht. Soms krijgt u een sleutel, soms wat raad.
De voorwerpen die u krijgt, en zo her en der vindt, bergt u natuurlijk voor later gebruik op in uw magische knapzak. Zo daalt u niveau na niveau dieper af totdat u uiteindelijk uw meester gevonden hebt.

DE EERSTE STAP

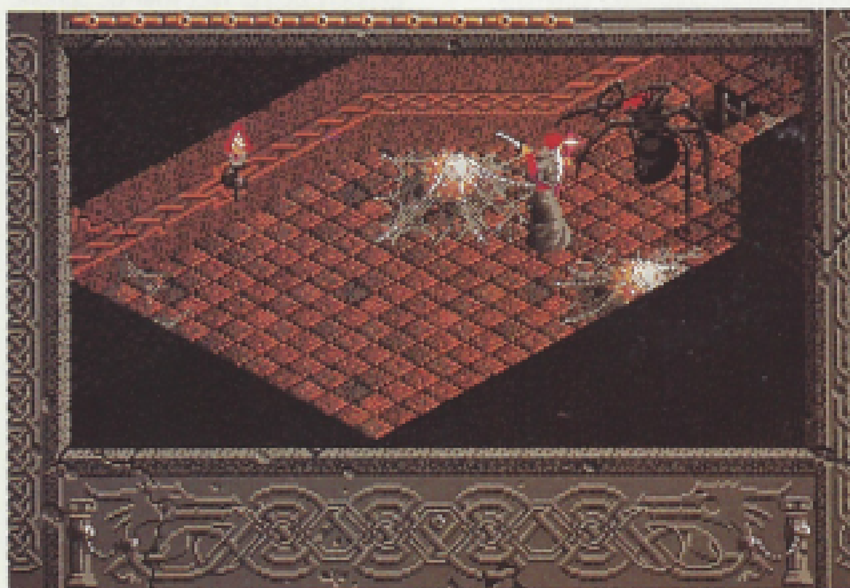
wordt u redelijk gemakkelijk gemaakt. Het eerste deel van het labyrint wordt in de handleiding kamer voor kamer uitgelegd. Dat is ook wel nodig, u kunt meerdere acties ondernemen en bovendien moet u weer even opgefrist worden wat betreft het gebruik van magie in labyrinten.



Door de dagelijkse magische beslommeringen was die tak van het vak wat vaag geworden.

'The Immortal' ziet er grafisch perfect uit, hoewel wat somber. Maar dat komt misschien wel door de toortsen in de gangen, die zijn nooit zo goed als een 100 watt lamp. De geluidseffecten zijn goed maar komen te weinig voor; het ijselijke gegrom van de goblins en het hamerend geluid van staal op staal is uitstekend en geeft een macabere sfeer aan het geheel. Naar mijn smaak zijn er te veel goblins en moet té vaak op eenzelfde wijze gestreden worden. Daar staat wel tegenover dat het aantal puzzels enorm is en het adventure heel wat tijd zal gaan kosten. Gelukkig hoeft niet iedere keer opnieuw begonnen te worden. Af en toe worden codes verstrekt om later in het spel te starten. *'The Immortal'* is niet echt eenvoudig en zeker niet geschikt voor beginners. Men moet behoorlijk volhardend zijn om dit spel uit te spelen. Dat, gekoppeld aan het feit dat zowel de ST als de Amiga versie 1Mb geheugen nodig hebben, zorgt er waarschijnlijk voor dat weinigen dit spel zullen aanschaffen.

Helen Balens



DUNRIC? WIE IS DUNRIC?

PRODUKT INFO

Fabrikant: Electronic Arts
Leverbaar voor:
Amiga 1 Mb RAM ƒ 99,00
Atari ST 1 Mb RAM ƒ 99,00
MS-DOS en Sega Megadrive versies staan gepland
Importeur: Homesoft

GROENE GOBLINS GROMMEN GEAGITEERD

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

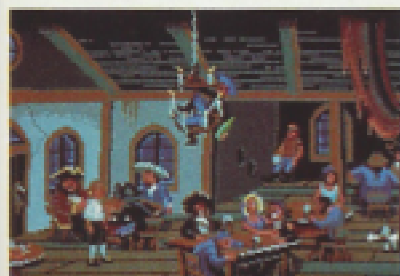


Op zoek naar een vak

De plaats: de Caribische Zee.
De tijd: Lang geleden. De actie: Piraterij.

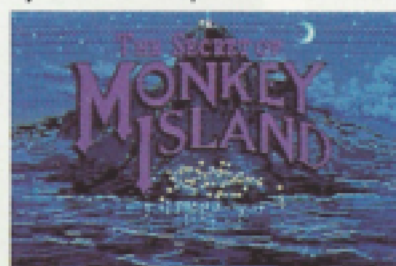
DROMEN

kunnen uitkomen, ontdekt de jonge Guybrush Threepwood wanneer hij op Mêlée Eiland aankomt. De jonge held wil namelijk een bloeddorstige, zwaardvechtende, rumdrinkende piraat worden. Hij heeft zijn postuur niet helemaal mee, maar alles went. Bovendien is hij een beetje een snob, maar dan wel een snob zonder geld. Wat Guybrush echter niet weet is dat het al een tijdje rommelt rondom Mêlée Eiland, met name op Monkey Eiland. Om te bewijzen dat hij piraat kan zijn moet Guybrush drie opdrachten vervullen. Al snel zal hij er achter komen dat zelfs bloeddorstige piraten bang kunnen worden en dat om piraat te zijn meer nodig is dan rum naar binnen gieten en met zwaarden zwaaien.



GEEN TEKST

'The Secret Of Monkey Island' volgt hetzelfde stramien als *'Indiana Jones 3'*, *'Maniac Mansion'* en *'Zak McKracken'*. Tekst hoeft niet ingevoerd te worden, de opties staan op het scherm en hoeven alleen maar aan"geklikt" te worden. Dit bespaart een hoop gezoek naar de juiste Engelse bewoordingen en zorgt voor aanzienlijk minder frustratie. In *'The Secret of Monkey Island'* moet de speler in feite zelf al spelend ontdekken wat de bedoeling van het spel is. De handleiding besteedt hier nog geen pagina aan. Wel wordt uitgebreid uit de doeken gedaan wat de diverse mogelijkheden binnen het spel zijn.
Guybrush wandelt rond door met de muiswijzer aan te geven waar hij heen moet lopen. Ook het bekijken en manipuleren van objecten is zeer eenvoudig. De gesprekken met de inboorlingen kunnen vrij uitgebreid zijn en leveren meestal behoorlijk wat informatie op.



'The secret of Monkey Island' wordt beschreven als een: "Komedie tijdens de hoogtijdagen van piraterij in de Caribische Zee." Gezegd moet worden, dat deze omschrijving de sfeer van het spel aardig treft. Tijdens het spelen van dit avontuur heb ik regelmatig zitten schuddebuiken.
De graphics zijn met veel gevoel voor detail gemaakt, personen worden bijvoorbeeld kleiner wanneer ze het beeld "in" lopen.
Voordat Guybrush Threepwood als piraat wordt geaccepteerd moet hij drie proeven afleggen. Hij moet leren met een zwaard om te gaan, een kostbaar beeldje stelen en een schat opsporen.
Ik heb inmiddels les gekregen in het zwaardvechten. Van mijn meester heb ik ook geleerd dat het beledigen van de tegenstander een belangrijke bijdrage levert aan de overwinning. Gaandeweg het avontuur heb ik al een imponerend repertoire opgebouwd. Ik geloof dat ik klaar ben voor een duel met de oppermachtige Swordmaster.
Waarschijnlijk ben ik nog wel even zoet met dit prima spel!

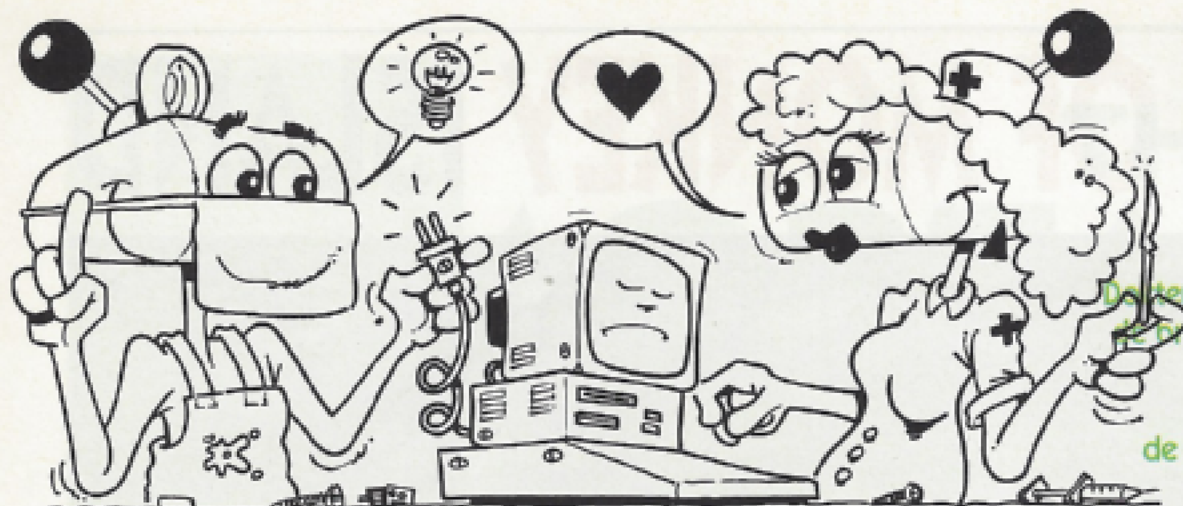
Steven Groot

PRODUKT INFO

Fabrikant: LucasFilm Games
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50
Atari ST ƒ 89,50
MS-DOS ƒ 99,00
RAM: 512K; VGA 640K
Videokaarten:
EGA/VGA/MCGA/TANDY
Muziekkaarten:
AdLib/Soundblaster
Andere versies staan niet gepland
Importeur: Homesoft

'Monkey Island' heeft mij van begin tot een heel eind verder geboeid. De sfeer is grandioos, de grappen uitstekend (voor een Amerikaans spel!) en ik heb constant zitten grinniken. De graphics zijn, met name op VGA weergaloos en duidelijk komt tot uiting dat Lucasfilm Games onderdeel is van een filmmaatschappij. Dit zou zo de bioscoop in kunnen. Ook de muziek is bij gebruik van een muziekkaart bijna "Dolby Surround in dit theater"
'Monkey Island' is geen super moeilijk adventure en zeker aan te bevelen aan beginners. Ongetwijfeld wandelt een ervaren rot zo door dit avontuur heen, maar zelfs hij/zij zal verbaasd staan van de graphics en de muziek.
'Monkey Island' is uiterst aangenaam verpozen.
En hoezo een heel eind verder? Dit spel heb ik nog lang niet uit. Gelukkig wordt het winter.

Peter Nouzo



DOKTER

Dokter Stikkie verzoekt alle inzend(st)ers voortaan in de brief zelf naam, adres, postcode, woonplaats en telefoonnummer te vermelden.
Hij heeft nu een aantal tips zonder afzender - de enveloppes krijgt hij namelijk niet - en kan dus geen presentje sturen.

Speeltips mogen in Hoog Spel niet ontbreken. Grijp deze kans op roem: stuur in die tips, codes, kaarten en al dat fraais.
Dr. Stikkie probeert zoveel mogelijk de tips te testen. Soms bestaan er echter - voor dezelfde computer - verschillende versies van een spel en werkt een tip slechts op één bepaalde versie. Dit is helaas niet te voorkomen.
De beste tips belonen we met een T-shirt, software of iets wat nog ergens in een hoekje lag.

Last Ninja (MS-DOS)

Om *'Last Ninja'* te vergemakkelijken moet u wel het programma DEBUG.COM hebben. Dit programma vindt u op uw systeem-schijf of in de DOS directory op de hard disk.

Laadt *'Last Ninja'* en save het spel onmiddellijk. Verlaat het spel en tik het volgende inclusief alle spaties:

```
debug ninja.sav<ENTER>
e 0151<ENTER>
00 01 01 01 01 01 FF FF 0A<ENTER>
w<enter>
q<ENTER>
```

Start het spel opnieuw en u heeft tien levens, een zwaard, een stok, een nunjaku, 255 gasbommen en 255 werpsterren.

Stijn Sterckx, Wichelen, België
Met dank en een T-shirt.

Alex Kidd in Miracle World (SMS)

Nadat u de eerste inktvis in het eerste meer gedood hebt moet u de maag van Alex op de schatkist leggen; beweeg nu van links naar rechts en u komt in een bonusveld terecht.

Chase H.Q. (C64)

Start het spel, druk op de vuurknop en tik "GROWLER". Zet tijdens het spelen de tijd terug met <T>.

Marnix Saelemans, Buggenhout, België
Met dank en een T-shirt.

Flood (alle computers)

De codes voor de levels zijn als volgt:

FROG, YEAR, QUIF, LONG, WORD, FRED, WINE, GRIP, TRAP, THUD, FRAK, VINE, JUMP, NILL, FOUR, GRIT, ZING, JING, LIDO, POOL, HATE, REED, LIME, QUID, WING, FLEE, GIGA, HEAD, LOOP, SING, JOUX, PINK, GOGO, LETS, QUAD, BRIL, EGGS, HENS, NAIL, SOAP, FOAM, MEEK.

Gemini Wings (alle computers)

De volgende passwords zijn misschien wel handig:

level 2: Mr.Wimpy
level 3: Classics
level 4: Whizzkid
level 5: Gunshots
level 6: Doodguyz
level 7: D.Gibson

Dank aan Virgin Games (geen T-shirt)

Mean Streets (Ami/MS-DOS)

Dankzij deze inzender zowat een complete oplossing.
Voor deze keer alleen wat code's, meer een volgende keer.

Locatie	Navigatie code
Acre near Bakersfield	1710
Arnold Dweeb	4610
Bash Dagot	4657
Beach House	6470
Big Jim Slade	4921
Big Surf Hotel	5162
Brenda Perry	4577
Lola Lovetoy	4603
Peter Dull	4674
Wanda Peck	4621
Steve Clements	4680
Ron Meat	4525
Jorge Valdez	4931

NEXUS systeem passwords kunnen de volgende vormen aannemen:

isbpho
ueqne
lasentolwnodgar
gnop nikg
oork
napw
ehcetmack

Pieter Henssen, Doorn
Met dank en een T-shirt.

Operation Wolf (alle computers)

Vele vragen over dit toch wel wat gewelddadige spel hebben Dr. Stikkie bereikt.
Dr. Stikkie heeft even lopen twijfelen maar een beroep op zijn medische achtergrond heeft hem doen besluiten deze tips te plaatsen; dan worden in ieder geval de onschuldige zustertjes in dit spel niet de dupe van uw vuurgeweld. Of heeft de Dokter misschien andere motieven?

Level 1
Gebruik nooit meer dan vier granaten. Schiet vooral de verpleegsters niet neer. Dit is eenvoudig te doen; de dames verschijnen altijd linksbeneden. Mik daar dus nooit op!

Level 2
Bewaar de granaten voor later, dit level is eenvoudig genoeg om zonder te kunnen. Schiet de parachutisten zo snel mogelijk neer, evenals het pluimvee en de breakdansers. Kijk uit voor de kleine jongen die van links naar rechts rent.

Level 3
U heeft de granaten hier hard nodig maar probeer ze te bewaren voor de helikopters. Ook hier: laat de dames met rust!

Level 4
De macho's die u tegemoet treden kunnen alleen maar met een voltreffer in het hoofd uitgeschakeld worden. Haal echter ALTIJD eerst de helikopters naar beneden voordat u aan de menselijke tegenstanders begint. Aan het eind van dit level wordt uw ammunitie aangevuld.

Level 5
Dit is zowat het moeilijkste level; hier vindt u de gijzelaars. Raak vooral het dynamiet niet wanneer een gijzelaar ontsnapt, de explosie zal hem doden. In dit veld moet u alle wapens gebruiken onderwijl natuurlijk wel de gijzelaars missend!

Level 6
De gijzelaars blijven van rechts naar links rennen. Ook hier weer is het eelt op de vuurduim nuttig. Mis geen enkele "P" fles of granaat, u kunt gewoon niet zonder!

STIKKIE WEET RAAD!

Phantasy Star (SMD)

Moeilijk spel, dus vertragen zou nuttig zijn. Doe dit door eerst Start in te drukken en vervolgens vuurknop B ingedrukt te houden.

Rambo III (C64)

Tik in de High Score tabel "RENEGADE" in. Met <1>, <2> of <3> komt u nu in het betreffende level.

Marnix Saelemans, Buggenhout, België

R-Type (SMS/AST)

NES: Tijdens het Continue scherm levert het cursor-pad naar links indrukken een geluid-test op. Naar rechts krijgt u extra informatie over het spel.

'R-Type' kent een geheim veld. In level vier bevinden zich tussen de cellen twee uitsteeksels bovenaan. Ga hiertussen staan en raak met uw schip het achterste uitsteeksel aan. U komt in een extra strijdveld terecht.

AST: Druk, wanneer het programma om disk twee vraagt <HELP> in en tik "ME". Druk de <CURSOR OMHOOG> in verder te laden. Tijdens het spelen is er nu extra hulp:

<F5>: muren, wapens en schepen hebben geen effect op u.
<F6>: vijandelijk vuur heeft geen effect.
<F7>: onbeperkte levens
<F8>: een tweede speler kan de "orb" besturen met de muis; linker muisknop om te vuren.

Shadow of the Beast II

Loop naar rechts totdat u tegen een vreemd heerschap oploopt. Druk <A> in en tik "TEN PINTS" voor onbeperkte energie.

Waaruit maar weer blijkt dat dit spel door Engelsen geprogrammeerd werd, die geloven onvoorwaardelijk in de kracht van bier!

André Fiering, Heerlen
Met dank en een T-shirt.

Sim City (alle computers)

Dankzij het intikken van "FUND" of "FUNDS" - dit is afhankelijk van welke versie u heeft - krijgt u $ 10.000 extra. Doe dit echter niet té vaak. Na een keer of zeven krijgt u gegarandeerd fors wat aardbevingen over u heen.

Ook een aardige is dat door <F1> in te drukken u de kleine kas weer aanvult tot $ 4000.

Super Hang On (SMD)

Met een Sega Mega Drive en het spel 'Super Hang On' kunt u Japans leren. Houdt A en B tegelijkertijd ingedrukt en druk vervolgens C tweemaal in.
Een scherm verschijnt waarin u niet alleen de taal maar ook de moeilijkheidsgraad en de tijd kunt bepalen. Ook kunt u hier een geluidstest doen..

Tetris (NES/NGB)

NGB: Druk tijdens het titelscherm Omlaag en vervolgens Start in om een supersnel spel te kunnen spelen. Naast de level-score verschijnt een hartje.

NES: Ook hier kunt u supersnel spelen. Kies spel A en kies een level. Houdt A ingedrukt en druk Start in. U begint nu op level 19 en dat is snel!

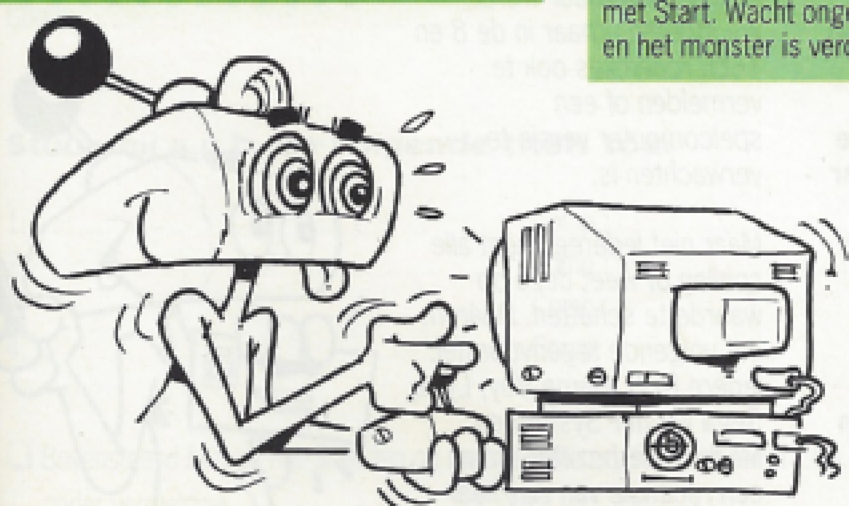
Thexder (MS-DOS/MSX)

Het is mogelijk tijdens het spelen energie te herladen. Zet de <CAPS-LOCK> aan en laadt het spel. Herladen doet u door <ESC>, <Y> en <ESC> in te drukken.

Nils Rooijmans, Eindhoven
Met dank en een T-shirt.

Truxton (SMD)

Het monster aan het eind van ieder niveau is niet eenvoudig te verslaan. Zorg dat u tenminste één bom over hebt en vuur deze op het monster af. Wanneer het scherm wit wordt door de explosie pauzeert u het spel met Start. Wacht ongeveer dertig seconden en het monster is verdwenen.



Turbo Out Run (C64)

Druk op <RUN STOP> en vervolgens <:> om het volgende level te laden.

Nils Rooijmans, Eindhoven

Turrican (Ami)

Tik "BLUESMOBIL" in de High Score voor 99 levens.

André Fiering, Heerlen

Vigilante (SMS/C64)

SMS: In dit spel kunt u zelf bepalen op welk veld u starten wilt. Druk tijdens het titelscherm Omhoog, Omlaag, 1 en 2 in totdat de tekst "Select level" verschijnt.

C64: Tik in de High Score tabel "GREEN CRYSTAL". Tijdens het spelen geeft <F1> een extra leven terwijl <F8> u naar het volgende level brengt.

C64: Marnix Saelemans, Buggenhout, België

Xenon 2 (MS-DOS)

Deze tip om in de winkels gratis te winkelen is erg goed, maar stel eerst het betreffende file veilig voordat u wijzigingen gaat aanbrengen. Doe dit door het file te kopiëren en een andere naam te geven. Ga niet knoeien wanneer u geen veiligheidskopie van het file hebt!

Zoek met Norton NU, PCSHELL of een dergelijk programma in het file XENON2.EXE de volgende serie hex code's:

F401F401F4015802E803

Wis vervolgens het stuk vanaf die code's tot en met de tekst "THERE ISN'T ENOUGH ROOM FOR THAT ON YOUR SHIP!"

En mocht nu het spel niet meer willen lopen, zeg dan niet dat we u niet gewaarschuwd hebben.

Anton Hendriks, Vianen
Met dank(?) en toch een T-shirt.

Wist u dat het mogelijk is jezelf onzichtbaar te maken in 'Xenon 2'? Wacht totdat het optie menu verschijnt en kies vervolgens deze optie. Druk nu <F7> in, tijdens het spelen wordt u onzichtbaar door <I> in te drukken.

Hoog Spel hanteert de volgende regels bij tips. Wanneer één toets ingedrukt moet worden, bijvoorbeeld Q of F10, wordt dit weergegeven als <Q> <F10>. In te tikken tekst, evenals codes voor spelcomputers, staan tussen aanhalingstekens: "TECHNIQUE", "JUSTIN BAILEY". Joypad-bewegingen en toetsindrukken bij spelcomputers staan *cursief*.

OP DE ZEEPKIST

BRIEVEN AAN HOOG SPEL

In deze rubriek kunt u, gewaardeerde lezer, uw vragen en opmerkingen kwijt. De beste brief iedere maand verrassen we met software (vermeldt dus altijd uw computer), een T-shirt of wat Dokter Stikkie kon missen.
Het is niet altijd mogelijk brieven volledig te plaatsen, in zo'n geval worden de belangrijkste vragen/opmerkingen geplaatst. Mocht u een persoonlijk antwoord verkiezen boven beantwoording in deze rubriek voeg dan een van een postzegel voorziene en juist geadresseerde enveloppe bij.

Beste redactie,

Ik ben op zoek naar de NEO GEO spelcomputer van SNK. Is deze te koop in Nederland?

M. de Bree
Soest

Weer zo'n voorletter! Beste M., de Neo Geo is momenteel niet te koop in Nederland. Hoog Spel is echter met SNK in onderhandeling om dit unieke spelfenomeen naar Nederland te halen. Houdt er echter rekening mee dat de Neo Geo duur is - zie ook het artikel over spelcomputers in dit nummer. De computer gaat zeker ƒ 1400,00 kosten terwijl de spellen ƒ 699,00 kosten. Voor dat geld krijgt u echter wel arcade hal kwaliteit. In de volgende Hoog Spel zullen we uitgebreid aandacht aan de Neo Geo besteden.

• • • • • • • • • • • • •

Beste Hoog Spel,

HOOG SPEL, want NEDERLANDS bestaat nog wel! (spreekt voor zich, hoop ik)

Nils Rooijmans
Eindhoven

Heb dank! Dat was wel een lange brief, Nils, met al die tips. Dokter Stikkie zat te glunderen.

• • • • • • • • • • • • •

Geachte redactie,
In jullie blad staan enkele formulieren zoals abonneebon, bestelbon (O.K.!) en een enquete formulier. Nu staan deze formulieren op de achterkant van pagina's waarop spelbesprekingen staan. Jullie denken toch niet dat ik deze pagina's ga verknippen om die bonnen in te sturen en dit zeer goede blad te mollen?
Zouden jullie de volgende keer de bonnen op de achterzijde van advertenties willen plaatsen?
Ook raad ik jullie ten sterkste aan een adventure rubriek te beginnen want dat zijn de meest populaire spellen.
Voor de rest is dit een uitstekend blad waar ik lang op heb zitten wachten.

Niels v.d. Meiden
Nieuwerkerk a/d IJssel

Beste Niels,

Wat let je om die prachtige pagina's te fotokopieren? Je bent niet de enige met deze klacht; wijzelf hebben er nooit bij stilgestaan dat kopieermachines zo zeldzaam zijn in Nederland. Natuurlijk mag je altijd een fotokopie insturen. Denk je nu echt dat wijzelf in ons mooie blad gaan staan knippen?
Wat die adventure rubriek betreft, daarvoor moet ik je verwijzen naar het hoofdredactionele voorwoord (leest tenminste iemand die man z'n gebazel!).

• • • • • • • • • • • • • •

Geachte redactie,

Als Nintendo fanaat ging ik na aankoop van 'Hoog Spel' gelijk op zoek naar NES recensies.
Met teleurstelling vond ik slechts twee recensies en dat is wat magertjes.

Aangezien je als Nintendo fanaat het in Nederland moet doen met het Nintendo clubblad krijg je geen goed beeld van het NES-spellenaanbod.
Het clubblad is een eigen uitgave en iedere bespreking eindigt met "fantastisch" en "moet je hebben" terwijl dat zeker niet altijd opgaat.
Vandaar dat ik denk dat uw blad een eigen Nintendo pagina zou moeten maken, zodat Nintendo fans een eerlijke recensie kunnen lezen omdat Nintendo ook mindere spellen heeft.

Verder wil ik u feliciteren met de "knallende" eerste uitgave van 'Hoog Spel'. Zo'n mooi blad, je zou haast denken dat het buitenlands is. Gefeliciteerd!

Steph de Graaf
Son en Breugel

Beste Steph,
Je hebt ongelijk, Hoog Spel is op en top NEDERLANDS, er zit geen cent buitenlands in. Maar je hebt wel gelijk met de Nintendo recensies; er is echter weinig aan te doen, we krijgen nauwelijks NES-spellen. Trouwens, voor Sega geldt hetzelfde, de recensie exemplaren zijn met moeite los te branden. En spellen uit het buitenland recenseren heeft nauwelijks zin wanneer zo'n spel in Nederland niet te koop is. Gelukkig zijn we redelijk goed bekend met de computerwereld, we weten vaak zeer vroeg of een spel voor het NES, de Game Boy of Sega leverbaar wordt. We streven ernaar in de 8 en 16bit recensies ook te vermelden of een spelcomputer versie te verwachten is.

Maar niet iedereen kent alle spellen of weet deze op waarde te schatten. Daarom het volgende tegenvoorstel: iedere NES, Game Boy, Lynx, Sega Master System en Mega Drive bezitter stuurt een recensie van zijn/haar meest favoriete spel(len) in. Plaatsing belonen we met een aardige verrassing. De recensie van de maand wordt beloond met het nieuwste spel voor de betreffende spelcomputer.

• • • • • • • • • • • • •

Beste redactie,

Jullie blad is geweldig, waar is de adventure rubriek, is grandioos, waarom niet meer pagina's, is veel te duur, is perfect, lijkt net een Engels blad, ga zo door, is wel erg goedkoop, is het beste Nederlandse computerblad, waarom niet meer kleur, mag ik voor jullie schrijven, vrouwen gebruiken ook computers, veel succes toegewenst, kortom dit is waar we op zaten te wachten,

groetend,

spelspelend Nederland.

Het bovenstaande is een samenvatting van honderden brieven die we kregen. Spreekt voor zich, nietwaar?

Beste Hoog Spelers,

In mijn krant las ik over uw uitstekende blad. In heel IJmuiden kon ik geen exemplaar van Hoog Spel vinden. Daarom verzoek ik u mij een exemplaar toe te willen sturen, de extra kosten neem ik graag voor mijn rekening. Bij voorbaat mijn hartelijke dank!!

L.M.V. Frensen
Santpoort Noord

Geachte L.M.V.,
Een exemplaar van Hoog Spel 1 is u reeds toegezonden. Om vergeefse speurtochten in de toekomst te voorkomen raden wij u toch een abonnement aan.

• • • • • • • • • • • • •



MS-DOS

Balance of the Planet (CGA)	ƒ 129,50
Bard's Tale 3 (CGA)	ƒ 119,00
Buck Rogers (CGA)	ƒ 119,00
Covert Action (DF)(CGA)	ƒ 139,50
Days of Thunder (CGA)	ƒ 99,00
Their Finest Hour - Battle Britain	ƒ 119,00
Firehawk 2nd Encounter (DF)(CGA)	ƒ 99,00
F19 Stealth Fighter (DF)(CGA)	ƒ 139,50
King's Quest V (DF)(CGA/EGA)	ƒ 139,50
King's Quest V (AT)(VGA)	ƒ 149,50
Indiana Jones 3 Adventure (CGA)	ƒ 59,50
It came from the Desert (CGA)	ƒ 129,00
Kick Off 2 (CGA)	ƒ 89,50
Leisure Suit Larry 3 (DF)	ƒ 139,50
Loom (CGA)	ƒ 119,00
Mean Streets (CGA)	ƒ 99,00
Murder (CGA)	ƒ 99,00
Narco Police (CGA)	ƒ 79,50
Nightbreed - The Movie (CGA)	ƒ 119,00
Night Shift (CGA)	ƒ 99,00
Quest for Glory 2 (Sierra) (DF)	ƒ 139,50
Railroad Tycoon (DF)(CGA)	ƒ 129,00
Secret of Monkey Island (CGA)	ƒ 99,00
Silent Service 2 (DF)(CGA)	ƒ 139,50
Team Yankee (CGA)	ƒ 119,00
Testdrive III (CGA)	ƒ 99,00
Tracon 2 (DF)	ƒ 169,50
Turtles Mutant Heroes (CGA)	ƒ 99,00
Ultima VI (DF)(CGA)	ƒ 119,00

(DF) = 3.5"&5.25" in verpakking
Achter elke titel minimale graphics vereisten; indien geen vermelding geschikt voor alle kaarten.

Amiga

A-10 Tank Killer	ƒ 129,00
ATF 2 Flightsimulator	ƒ 89,50
Cadaver	ƒ 99,00
F19 Stealth Fighter	ƒ 119,00
Gold of the Aztecs	ƒ 89,50
Gunship	ƒ 99,00
Immortal (1Mb)	ƒ 99,00
Kick Off 2	ƒ 79,50
King's Quest 4 (1Mb)	ƒ 139,50
Leisure Suit Larry 3 (1Mb)	ƒ 139,50
Loom	ƒ 99,00
Lotus Turbo Esprit	ƒ 89,50
Mean Streets	ƒ 89,50
Mid-Winter	ƒ 119,00
Murder	ƒ 89,50
M1 Tank Platoon	ƒ 109,00
Narco Police	ƒ 79,50
Nightbreed - The Movie	ƒ 99,00
Player Manager	ƒ 79,50
Powermonger	ƒ 119,00
Supremacy	ƒ 99,00
Team Yankee	ƒ 119,00
Their Finest Hour - Battle of Britain	ƒ 119,00
Turtles Mutant Heroes	ƒ 99,00
Ultima V	ƒ 119,00

(1Mb) = Minimaal 1Mb RAM vereist

Atari ST

ATF 2 Flightsimulator	ƒ 89,50
Cadaver	ƒ 99,00
F19 Stealth Fighter	ƒ 109,00
Immortal (1Mb)	ƒ 99,00
Kick Off 2	ƒ 79,50
Loom	ƒ 99,00
Lotus Turbo Esprit	ƒ 89,50
M1 Tank Platoon	ƒ 109,00
Narco Police	ƒ 79,50
Nightbreed - The Movie	ƒ 99,00
Player Manager	ƒ 79,50
Robocop 2	ƒ 89,50
Supremacy	ƒ 99,00
Team Yankee	ƒ 119,00
Turtles Mutant Heroes	ƒ 99,00
Ultima V	ƒ 119.00
UN Squadron	ƒ 89,50
The Spy Who loved me	ƒ 79,50

Alle ST Software kleur!

Commodore 64

	cass	disk
Atomic Robokid	ƒ 39,95	ƒ 59,50
Back to the Future 2	ƒ 39,95	ƒ 59,50
Bard's Tale 3	-,-	ƒ 69,50
Buck Rogers	-,-	ƒ 89,50
Chessmaster 2100	-,-	ƒ 59,50
Curse of Ra	ƒ 39,95	ƒ 59,50
Days of Thunder	ƒ 39,95	ƒ 59,50
F16 Combat Pilot	ƒ 59,50	ƒ 69,50
Gunship	ƒ 49,50	ƒ 69,50
Kick Off 2	ƒ 39,95	ƒ 59,50
Last Ninja 2 Remix	ƒ 39,95	ƒ 59,50
Nightbreed - The Arcade	ƒ 39,95	ƒ 59,50
Strider 2	ƒ 39,95	ƒ 59,50
Turtles Mutant Heroes	ƒ 49,50	ƒ 69,50
Ultima VI	-,-	ƒ 89,50
The Spy Who Loved Me	ƒ 39,95	ƒ 59,50

**ALLE PRIJZEN INCLUSIEF BTW.
BETALING KAN UITSLUITEND GESCHIEDEN VIA GIRO- OF EUROCHEQUE, ONZE BANKREKENING OF ONDER REMBOURS.
BELGISCHE LEZERS WORDEN VERZOCHT TE BETALEN VIA EUROCHEQUE IN NEDERLANDSE GULDENS OF EEN INTERNATIONALE POSTWISSEL.
STUUR NOOIT GELD!!
BETALING ZONDER INZENDING VAN DE BESTELBON KUNNEN NIET IN BEHANDELING GENOMEN WORDEN.**

NB. Om in aanmerking te komen voor de nieuwe abonnee korting dient de bestelbon tegelijk met de abonnementsaanvraag ingezonden te worden.

Verzending onder rembours:
ƒ 12,00 kosten
Verzendingen onder ƒ 100,00:
ƒ 12,00 kosten
Verzendingen boven ƒ 100,00:
geen kosten

Zendt of fax onderstaande bon of kopie naar:

Hoog Spel
Het Betere Spel
Postbus 59269, 1040 KG Amsterdam
Aanbiedingen geldig tot verschijnen Hoog Spel 3

Mocht een programma niet laden, dan wordt dit - mits geretourneerd binnen 10 dagen - kosteloos vervangen.
Alle produkten worden virus-vrij geleverd.
Met virus besmette programma's worden niet terug genomen.

BESTELBON

Naam: ....
Adres: ....
Woonplaats: .... Postcode: ....
Comp: .... A-drive: 3,5" / 5,25"

Stuur mij a.u.b. de volgende titels toe:

1. .... Comp.: .... cass /disk / 3.5"/ 5.25"
2. .... Comp.: .... cass /disk / 3.5"/ 5.25"
3. .... Comp.: .... cass /disk / 3.5"/ 5.25"
4. .... Comp.: .... cass /disk / 3.5"/ 5.25"

(doorstrepen wat niet verlangd)

❑ Bovenstaand bedrag heb ik heden op uw bankrekening 54.75.53.854 t.n.v. Hoog Spel overgemaakt onder vermelding .... (naam en postcode)

❑ Gaarne had ik mijn bestelling onder rembours ontvangen.

Totaalbedrag van mijn bestelling ƒ ....
Abonnee korting 10% ƒ ....
OF
Nieuwe abonnee korting 25% ƒ ....
Subtotaal ƒ ....
Verzendkosten ƒ ....
Rembourskosten ƒ ....
Totaal bedrag ƒ ....

Handtekening
(bij minderjarigen, voogd of een der ouders)
....

datum: ....

LEZERS SERVICE

Hoog Spel Lezers Service, Postbus 59269, 1040 KG Amsterdam, Fax 020-120053, Inschrijving KvK Amsterdam onder nr. 222.535, Bank: ABN 54.75.53.854 t.n.v. Rangeela BV. Postbank 44616 t.n.v. Rangeela B.V., Bank België: ABN Antwerpen 721-520 6427-40.

EEN NIEUW BEGIN?

COMMODORE C64GS

Begin november heeft Commodore zeer onopvallend de C64GS in Nederland op de markt gebracht, waarbij de afkorting GS staat voor Game System. En daarmee betreedt Commodore de arena van de spelcomputers *(zie ook elders in Hoog Spel. Red)*. In feite is de C64GS een C64 zonder toetsenbord.

CARTRIDGES

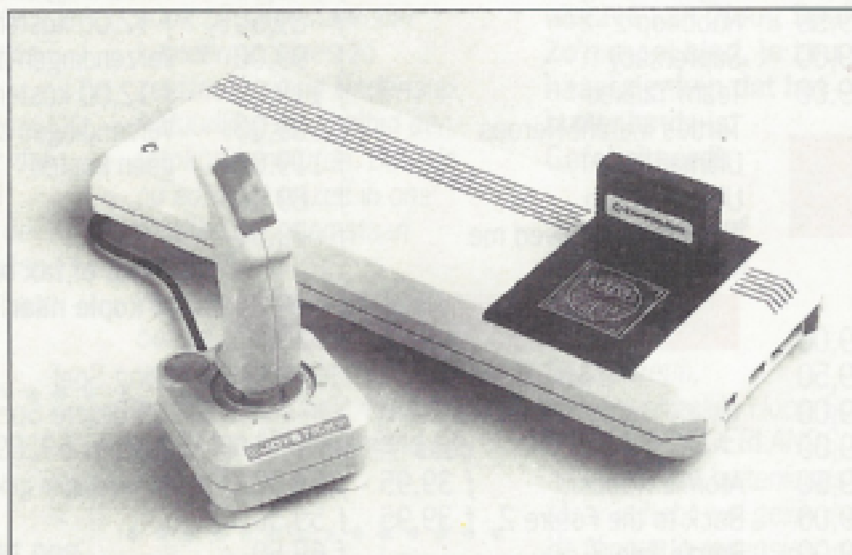
Software voor de C64GS kan niet vanaf cassette of disk ingeladen worden, de computer bevat noch cassette noch disk drive poorten. Men heeft gekozen voor het beproefde systeem van insteekmodules oftewel ROM's of cartridges. Insteekmodules hebben een fors aantal voordelen. Om te beginnen hoeft de software niet meer ingeladen te worden, na het aanzetten van de computer kan gelijk begonnen worden. Ook het vervelende multi-laden, waarbij de computer steeds weer data vanaf de cassette of diskette moet lezen is verdwenen.

Bovendien kan een ROM in feite niet kapot, behalve wanneer u de ROM insteekt of uit de computer trekt wanneer deze nog aan staat. Het probleem van zichzelf wissende cassettes en disks bestaat niet meer. Bovendien kan de ROM een programma bevatten dat vele malen groter is dan het geheugen van de computer, zo zal *'Last Ninja III'* van System 3 Software 512K groot zijn. Men spreekt dan over een Mega-ROM.
Het feit dat een ROM zoveel kan bevatten is een groot voordeel. Niet alleen kunnen nu superieure graphics en geluid geprogrammeerd worden, ook de complexiteit van de spellen kan groter worden.

Een beroemd Amiga spel als *'Shadow of the Beast'* kan dankzij de ROM nu eindelijk voor de C64 gemaakt worden.

LAAIEND ENTHOUSIAST

In feite is dit een terugkeer naar vroeger, aangezien in het begin van de C64 ook zeer veel software op ROM geleverd werd. Het beroemde *'International Soccer'* - het beroemde Commodore voetbalspel - werd oorspronkelijk op ROM geleverd. Ook veel zakelijke software zoals *'Simon's Basic'*, *'Vizawrite'* en *'Vizastar'* zaten op ROM.
Dankzij de huidige technologie kunnen we nu echter veel meer de mogelijkheden van een ROM benutten. De softwarefabrikanten zijn dan ook laaiend enthousiast over de introductie van de C64GS.



Voor hen betekent het enerzijds veel meer mogelijkheden, anderzijds - hoewel de kosten hoger zijn - minder problemen. Aangezien een ROM niet of nauwelijks kapot kan gaan betekent dat veel minder als defect geretourneerde software. Bedenk daarbij dat bij controle van als defect geretourneerde software 70% niet defect blijkt te zijn en u begrijpt waarom softwarehuizen enthousiast zijn. Zo zijn cassettes welke niet laden vaak niet defect; de Commodore cassetterecorder is berucht om het feit dat hij in feite niet in staat is turbo-laad programma's te laden. En aangezien zonder turbo- laad een programma laden een halve dag duurt is er een probleem. Meestal is dit wel te verhelpen door de kop van de cassette recorder optimaal af te stellen. Hiervoor zijn zelfs speciale afstel cassettes in de handel.

GEEN CASSETTE-RECORDER

Zoals het er nu naar uitziet zal vanaf februari 1990 Commodore niet langer een cassette recorder leveren en vanaf eind 1991 schijnt zelfs op nieuwe C64 computers niet langer een cassette poort te zitten. De diskdrive blijft wel leverbaar voor meer zakelijke toepassingen.

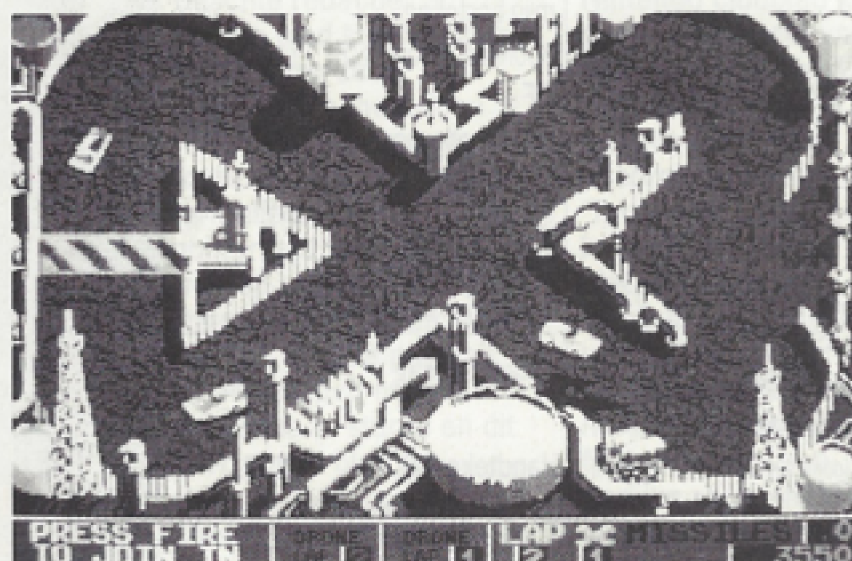
Zowat alle grote software huizen hebben besloten nieuwe titels alleen nog maar op ROM uit te brengen. Een aantal andere spellen zullen ingrijpend gewijzigd en verbeterd worden en opnieuw op ROM uitkomen. Een greep uit de ROM's die tussen nu en eind januari 1990 uitgebracht worden:

Domark: *'Cyberball' (Amerikaans football), 'Vindicators', 'The Spy Who Loved Me', 'Badlands'* Anco: *'Kick Off 2+', 'Player Manager'*

System 3: *'Myth', 'Vendetta', 'Ninja Remix', 'Last Ninja III'*

Ocean: *'Special Criminal Investigation - Chase HQ 2', 'Shadow of the Beast', 'Batman - The Movie', 'Total Recall', 'Plotting', 'Pang', 'Puzznic','Robocop 2', 'N.A.R.C.'*

Dinamic: *'Narco Police', 'Satan',*

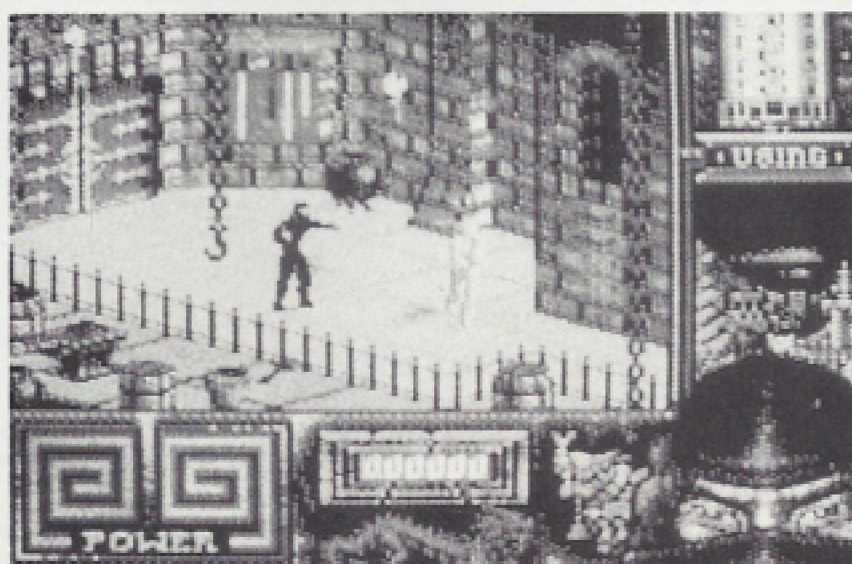


BADLANDS

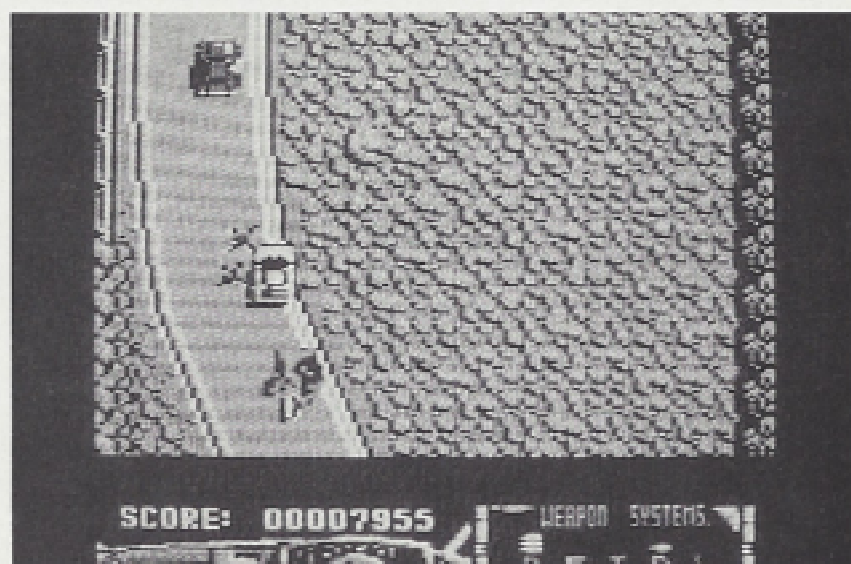


NINJA REMIX

ONVERWOESTBARE SOFTWARE



LAST NINJA III



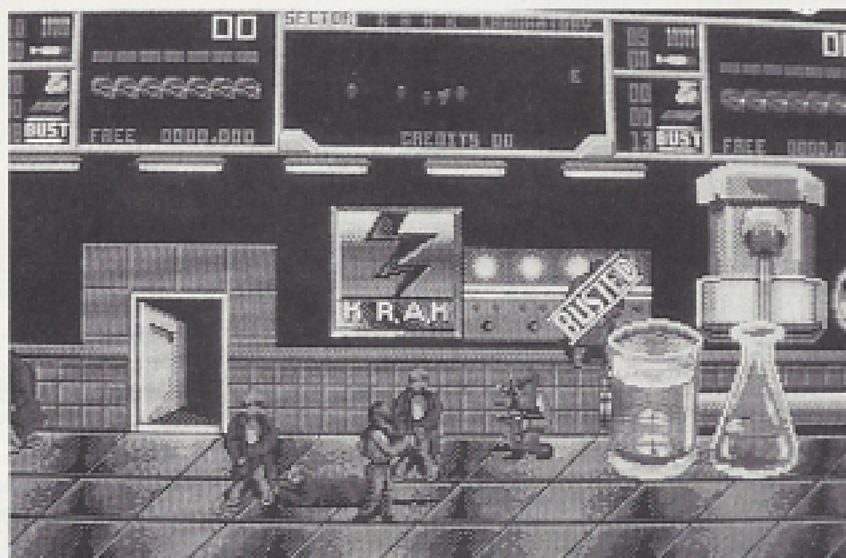
THE SPY WHO LOVED ME

'A.M.C.', 'After the War', 'Mega Phoenix', 'Navy Moves', 'Army Moves'

De gewone C64 bezitters hoeven zich niet achtergesteld te voelen. Ook zij kunnen *'Robocop 2'* en *'Last Ninja III'* spelen. Iedere C64 heeft immers ook de cartridgepoort. Jazeker, dat is dat vreemde gat rechtsachter op de computer.

REVOLUTIE

Misschien brengt het verschijnen van de C64GS een

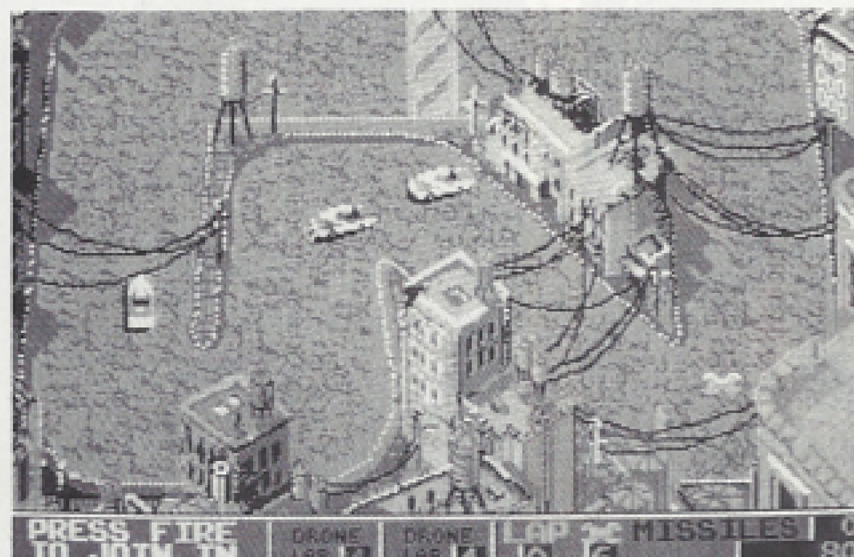


NARC

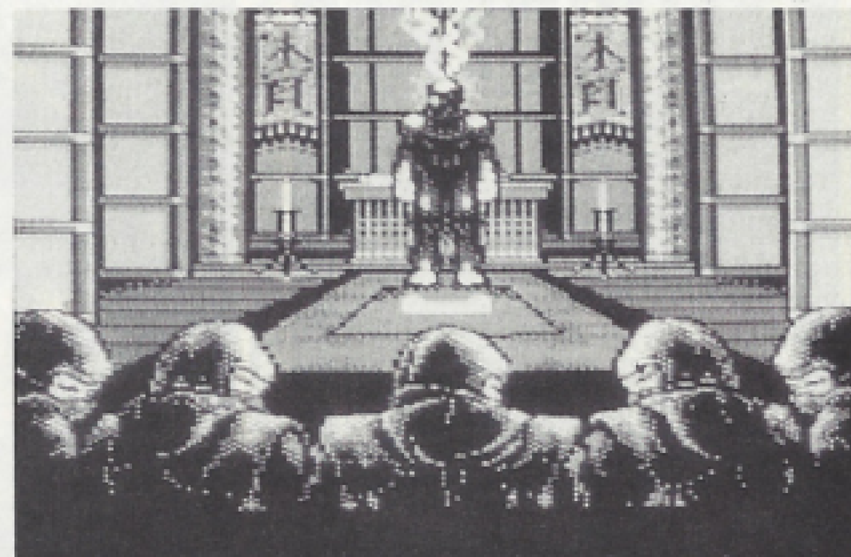
Wij hebben onlangs een *'Last Ninja III'* ROM van System 3 mogen ontvangen en we geloofden onze ogen niet; de grafische kwaliteit was bijna gelijk aan een Amiga. Wat staat ons nog te wachten?

HET VENIJN

zit zoals gewoonlijk in de staart. Het produceren van cartridges is aanzienlijk kostbaarder dan van cassettes of diskettes.
Het gevolg is dan ook dat de nieuwe C64 cartridges niet



BADLANDS


NINJA REMIX

revolutie teweeg in de toch al zo goede C64 software. Met de mogelijkheden van de ROM zijn er bijna geen grenzen meer aan wat mogelijk is.

Voorzover ons bekend is HomeSoft in Haarlem (023-311241) op dit moment de enige leverancier van C64 ROM spellen. Bij het verschijnen van dit nummer van Hoog Spel hoopt men tien tot twaalf titels te hebben, waaronder *'Robocop 2', 'Badlands', 'Vindicators'* en *'Shadow of the Beast'*.



LAST NINJA III

goedkoop zijn. De meeste hiervoor vermelde spellen kosten ƒ 79,95 terwijl *'Last Ninja III'* zelfs ƒ 99,95 gaat kosten. Maar dat is dan ook een 512K MegaROM!!

PRODUKT INFO

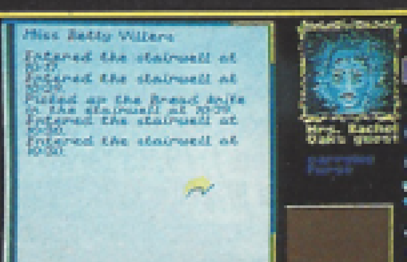
Fabrikant: Commodore
C64GS: ƒ 299,00
inclusief joystick en MegaROM met vier spellen:
'Klax', 'Fiendish Freddy', 'International Soccer'* en *'Flimbo's Quest'

EEN NIEUW BEGIN?

GOLD IN

The city's alive, an electronic jungle, a million windows dance with the projected patterns of multi-coloured imagery, the corridors of power echo with the sound of digitalized technology as countless...

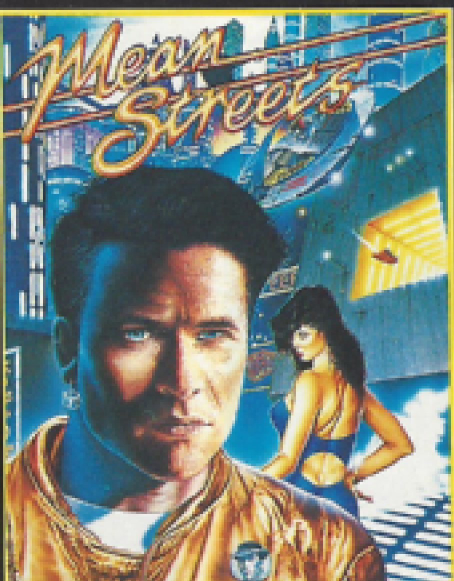




MURDER!

- Meer dan drie miljoen unieke moorden
- Zeer complex maar perfect speelbaar
- Eenvoudige "Wijs & Klik" muis-besturing
- Vier moeilijkheidsgraden; van beginner tot expert

Voor: C64 disk, Atari ST, Amiga, MS-DOS

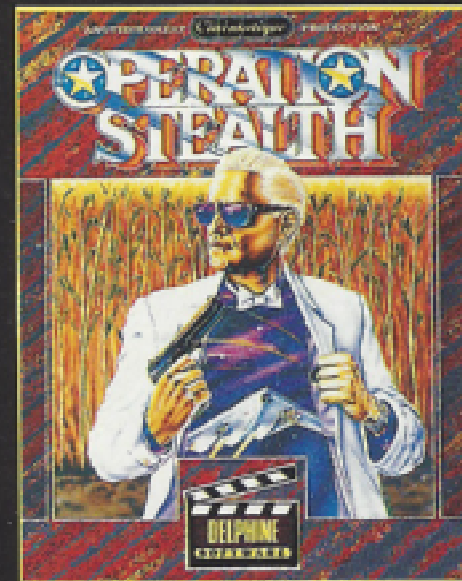




MEAN STREETS

- Gedigitaliseerde animatie
- Real Sound op MS-DOS
- EMeer dan 27 personen die een rol spelen
- Interactief

Voor: C64 disk, Atari ST, Amiga, MS-DOS





OPERATION STEALTH

- Eenvoudige "Wijs & Klik" muis-besturing
- Volledig interactief in perfect 3D
- 256 Kleuren VGA (MS-DOS)

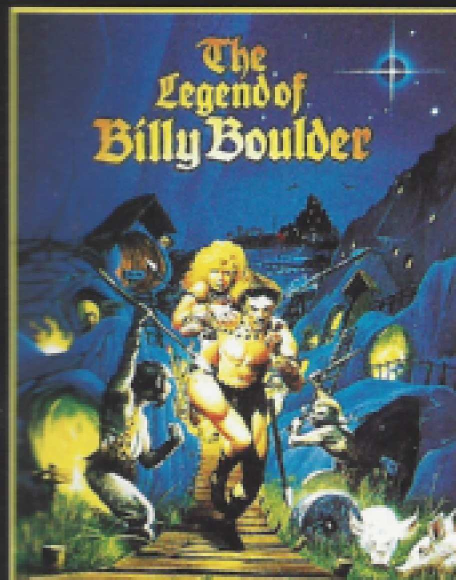
Voor: Atari ST, Amiga, MS-DOS
CGA/EGA/VGA/Tandy, Roland & AdLib

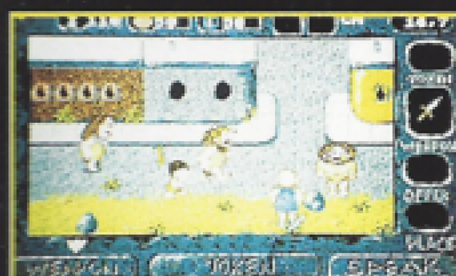
US Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford,

Distributie voor Nederland: Homesoft, Kuppersweg 65, 2031 EB, Haarlem. tel. 023-311241 fax. 023-318488

THE CITY

...machines open doors into new worlds of computer entertainment. A solitary figure walks the streets, head bent, dejected, take pity, tell him about the GOLD IN THE CITY.

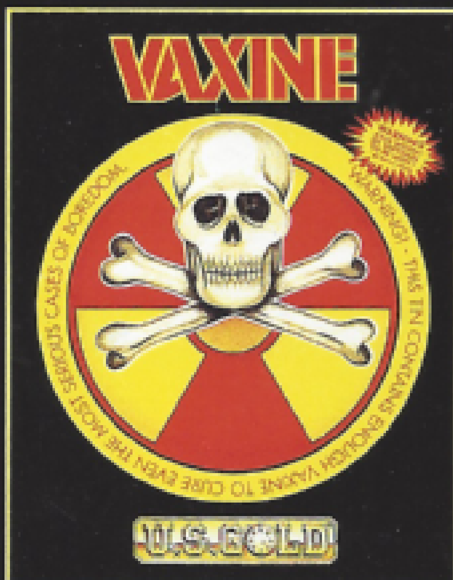




THE LEGEND OF
BILLY THE BOULDER

- Meer dan 10.000 grafische beelden
- U kunt met andere karakters communiceren
- Roland & AdLib muziekkaarten worden ondersteund

Voor: Atari ST, Amiga, MS-DOS (1991)

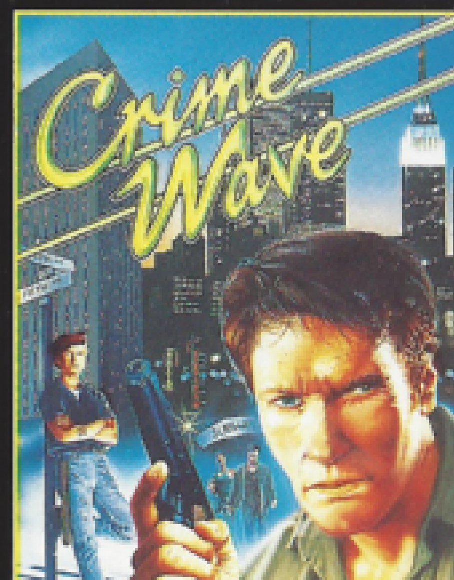


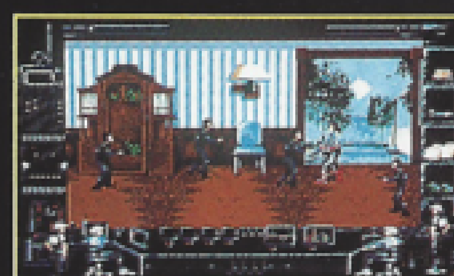
De nieuwe hit van ASSEMBLY LINE de makers van 'E-MOTION"

VAXINE

- 100% ray-trace graphics
- Gedigitaliseerd geluid (alle versies)
- Roland & AdLib muziekkaarten worden ondersteund

Voor: C64 disk, Atari ST, Amiga, MS-DOS





CRIME WAVE

- Dramatische arcade actie
- Zeer fraaie gedigitaliseerde "Motion-graphics"
- Zeer complex en uiterst speelbaar

Voor: Atari ST, Amiga, MS-DOS

Screen shots are only intended to be illustrative of the game play and not the screen graphics which vary considerably between different formats in quality and appearance and are subject to the computer's specification.

Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366

Distributie voor Belgie: T.S.D, Kuppersweg 65, 2031 EB, Haarlem. tel. 023-319273 fax. 023-310400